电子游戏软件

Game Software

1997

GAME 风景线 2



侍魂Ⅳ之天草降临

作为与“乱舞势力”交相辉映的本栏目与“势力”有着异曲同工之意，旨在介绍N·G的格斗新作，再现格斗场上英雄们的本色。也许已不是什么新闻了，大家凑合捧个场看吧，多谢老少爷们儿了……下面为大家介绍的就是曾经令我血脉沸腾的“断末奥义”，来，随我“老砂”（龙哥称）看个究竟吧！ ——SHADOW PHOENIX

胜负乱舞斩 尽在“断末奥义”！

所谓断末奥义就是指在业已决定胜负后，毫不留情地向对手进行追加攻击的华丽乱舞系血腥斩杀。只要满足特定的条件（难度一般），敌手的体力已没有且呈站立状态时，画面上会显示断末奥义指令。这时快速而准确地输入指令，传说中的“断末奥义”就会出现了，其特征就是华丽、乱舞、残忍、血腥……

满足下面特定的条件之一，只有1/2的机率，如果在打得敌手体力没有的时刻按住A键，那么就会有100%的机率使用这个特殊指令。

但是，满足了规定的条件在两个场合也无法使用。第一就是以娜可露露和莉姆露露作为对手的场合。第二就是对COM战时天草和壬无月斩红郎时的最终战时无法使用。

屏幕变黑，传说上演……



→将武器抛在地上挑拨对方，这是条件之一呀。



←面对倒下的娜可露露无法使用奥义，好遗憾！

“断末奥义”出现条件

A. 胜利时间在40秒以上
（如果是2局，不管哪一局的胜利时间都可以）
B. 抛下武器进行了挑拔至少在1次以上

“断末奥义”指令

↓·↓·↑·→·→+C

条件满足，记住指令



↑注意啦！机会来了，准备出击！









美丽的夏洛特被分尸了！

被斩惨剧频频发生

霸王丸的场合

豪快男儿两样必杀技结合使用的奥义，将宿敌纵向劈开。



“弧月斩”接“烈震斩”



塔姆塔姆的场合

利用高过的风轮杀将敌人杀个血流如注，最终上半身不翼而飞。



上半身被斩飞



风轮杀

真的一半一半





上半身爆破



滑落

断命幽冥末世狂冥
奥斩独行义不容情

97·2期 目录



爱科学，玩物不丧志 …………………… 1

论尽江湖
游戏新闻眼 …………………… 3

前沿报导
《赤壁》制作组访谈录 …………………… 9

科普园地
SEGA SATURN 的工作原理与硬件分析 …………………… 41
世嘉五代软件开发探秘 …………………… 46

世嘉世家
英雄传说Ⅱ …………………… 11
光明力量Ⅱ—古老的封印 …………………… 14

天堂任鸟飞
国产游戏万花筒：(FC) 林则徐禁烟、地道战、镜花缘 …………………… 22
天地创造(SFC) …………………… 17

次世代天空
It' Proud …………………… 27
不可完成的使命(N64) …………………… 31
实况 J 联盟足球 PERFECT STRIKER(N64) …………………… 32

格斗天书
梦幻之战—VR 战士对格斗之蛇 …………………… 37

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …………………… 52
CU—SeeMe 让你"看你看我" …………………… 57
看图至尊—SEA 1.3 …………………… 59
音轨 Grabber 大检阅 …………………… 61
新软件 Update! …………………… 63

闯关族的家
闯关族的家 …………………… 71
上帝有话要说 …………………… 72
大墙画廊 …………………… 73

秘技天地
秘技偏方 …………………… 68

蓦然回首
三国游戏纵横谈—《三国志Ⅴ》的创意 …………………… 78
人间五十年之十——剑术名家 2 …………………… 79

本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国电子游戏机协会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月 14 日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街 39 号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字 0055 号
定价：6.40 元

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

EVENT 上海游戏界进行评比 南梦宫入选文明游戏房

本刊上海南梦宫专讯 （记者：KEN） 由市社文处评选的 96 年度上海市文明游戏室游戏房最近揭晓，全市数百家电子游戏中心有 4 家得此殊荣，其中上海南梦宫有限公司的东海分店和迪美分店榜上有名。

96 年由于世嘉的介入，使得南梦宫不能再独坐太平交椅。面对 SEGA 咄咄逼人的攻势，NAMCO 采取了步步为营、弹性防御的策略与之竞争，并取得了良好的效果。去年 12 月底，上海南梦宫天山分店和一百沪西店正式开张，实现了公司年初制订的店铺增加计划。目前该公司于上海开设的分店数量已达到八家，分散在市内各区的主要商业街中，总面积超过一万平方米。

97 年，上海南梦宫属意于在保持和提高现有分店收益的基础上，继续扩大发展，并希望能够将电玩真正进化成为人们可以接受的、文明高雅的娱乐方式。

EVENT 学习机厂商发生纠纷 “裕兴”二审胜“小霸王”

（转载自《购物导报》第 347 期） 北京市裕兴电子技术公司状告广东省中山市小霸王工业公司“不正当竞争”案最近有了最终结果，小霸王公司在二审中再次败诉，两家全国最大的学习机生产企业之间的官司由此划上了句号。

1995 年 5 月 30 日，北京裕兴电子技术公司将一纸诉状递给北京市海淀区人民法院，将小霸王公司拽上了被告席，纠纷原因是 1995 年 4 月 10 日，小霸王公司印制的《小霸王人报》上发表了《要么买真正的电脑，要么买名牌学习机》和《走出利用磁盘驱动器的误区》两篇文章。

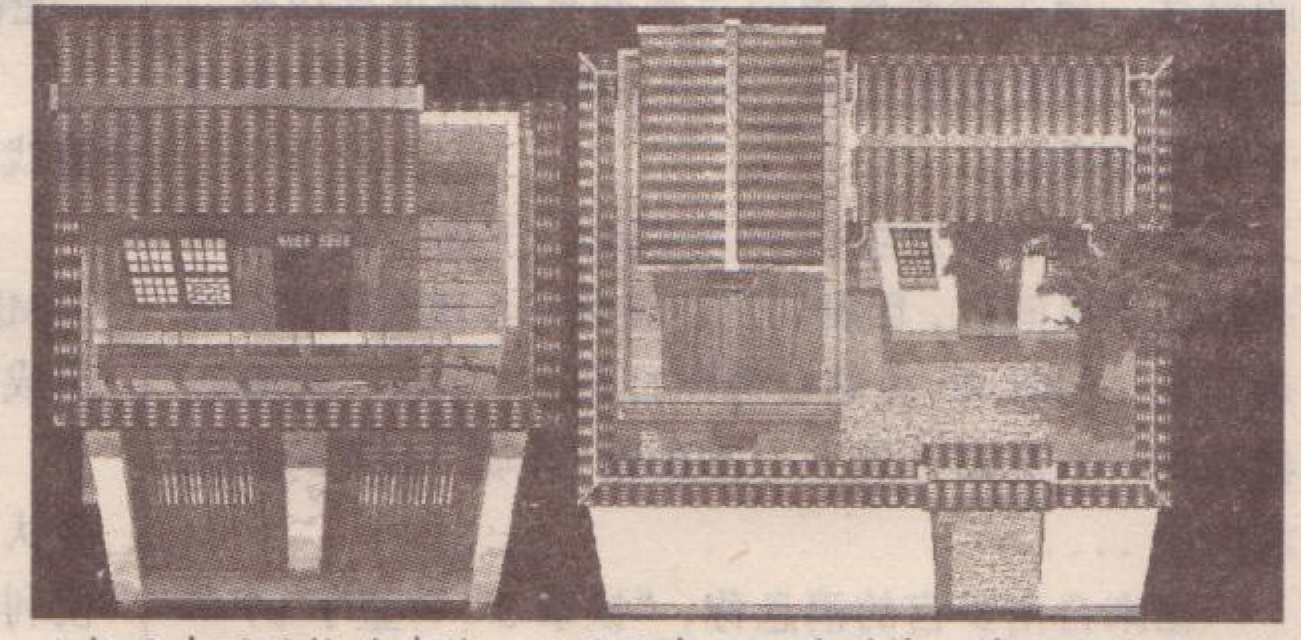
裕兴公司认为这两篇文章是针对着自己的新产品而来的，小霸王公司发表这两篇文章的行为已构成了不正当竞争，既损害了本公司的名誉，又影响到本公司产品的销售，因此到法院起诉了小霸王公司。北京市第一中级人民法院在 1996 年 11 月 28 日做出了二审判决，“小霸王”败诉。

SCOOP 《水浒》顺调进展 前导天津分公司近日成立

（本刊讯） 日前，笔者到北京前导公司，分别对《赤壁》制作组和《水浒——聚义篇》制作组进行了采访。本期“《赤壁》制作组访谈录”一文详细描述了《赤壁》的开发情况。

而《水浒——聚义篇》是该公司的另一部作品，目前正在着手画面及程序的开发，本刊曾在去年第 12 期中有过报道。这次采访，没有得到更多的系统及规则的情报，但却得到一些该游戏的图素。据开发者称，《水浒》将采取目前比较少见的正向 45°俯视角，以体现立体画面及透视关系。对于刚刚起步的中国游戏业来说，这样的尝试是颇具勇气的，也是令人感动的。具体情况，请继续参看本刊下期的“前沿报道”栏目。

另外，笔者还得到了另一条消息：近日，前导公司与天津有关单位合资，在天津开办天津前导软件有限公司。据称，现已辞职的原天津光荣公司的数名职员在该公司任职。以他们的经验，相信前导公司在今后的日子里能做出更多、更优秀的软件。



▲极具中国风格的建筑，从画面中可以看到美工精心设计的正向 45°俯视角，确实独具匠心。

TOPICS & ETC. 为玩家利益负责到底 激光头修复术补遗

本刊讯 （记者：KEN） 本刊的特约作者 SATURN 君于近日来电，由于写作水平有限，上期登载的土星激光头矫正法有一些不明之处必须加以补充。此君表示玩家在修复的时候一定要将光头快速向上推动（到底），才会起到矫正的作用。同时，因电位器的损坏或其它方面损坏而导致无法使用的土星请毋使用该方法矫正。超过 2 年以上服役期、且有 6 个月以上飞盘（含使用魔卡）经历的主机，即使靠此方法矫正了光头，也会再次复发，且发生移位的频率会有所上升。这种情况下，请一定将主机交专门修理店更换激光头，而不要自行修复。

TOPICS & ETC.

甲A金山谁来挖?国内各界应引起注意

（本刊综合消息） 笔者在1月10日的《南方周末》报上看到这样一条消息：“在不久前结束的全国足球工作会议上传出信息：欧洲一家著名的电脑游戏软件公司将与中国足协签订为期7年的‘甲A多媒体互动式仿真足球游戏光盘产品’的独家生产权，这就意味着目前国内几家正在着手开发足球游戏的企业面临前功尽弃的绝境！因为据称，7年间该公司将为之付出400多万美元。如果从纯商业角度观察，这笔收入对职业化过程中的中国足球和各俱乐部来说，实在是桩天大的美事，但对于尚在萌芽状态的中国游戏产业而言，将被迫同时为生存和尊严而战。

中国足协认为这是一种商业行为，而且目前也仅仅是与外方达成意向。因此他不愿明确告诉记者究竟将与哪家公司签约，但他说，现在的价格只是传闻。

电脑游戏产品不同于其他工业产品，它是一件艺术作品，同时蕴含了绘画、剧本、音乐等多种表现形式，是民族文化以计算机为载体的表现。随着全球信息高速公路建设和计算机的逐渐普及，世界即将进入计算机信息化时代。民族文化、社会伦理道德、价值观念将更多地以计算机产品为载体进行传播，在这种背景下，如何强化民族观念和民族意识是一个严峻的新课题。”

我们看到这条消息，从客观实际的角度去分析，中国足协并无不妥之处。步入市场经济，处身全球经济圈中，这么做无可厚非。但值得注意的是，游戏业已经成为国外资本的重点关注对象之一，如果民族资本再漠视不理，再不特别关注的话，又不知会有多少能够做成游戏的民族文化将不再是我们未嫁的“闺中之女”，而统统会变成“某藉美人”。我们呼唤与渴望社会各界与民族资本关注游戏业，不妨从国内的篮球联赛开始。

SOFTWARE

超级3D格斗游戏 铁拳3演示版出笼

本刊讯（记者：KEN） 传说已久的、关节技汇演的杰作“铁拳3”终于撩开了神秘的面纱，充满魅力的格斗对战大作即将正式登场。



▶3代的背景比前两代有了明显的改观。

同原先估计的相同，TEKKEN系列的新作没有再使用与PS相同的SYSTEM11的底板，而是改用了32位元的SYSTEM22。虽然新底板在像素质量方面尚无法同世嘉的MODEL3相比，但较之前作已是天壤之别。角色肌肤与服饰的贴面、关节滑动的流畅感觉比前作有很大的提高，原先非常简单的二维背景画面也进化为三维多边形即时处理图形。此外，操作系统方面亦有若干部分的改变。

新作的故事发生在19年以后，三岛一八与风间准的儿子风间仁，因神秘的生命体“斗魂”附身而误杀了自己的母亲，虽然仁最终打倒了“斗魂”，但野心勃勃的一八却在计划一个意在诱“斗魂”出现的新比武大会……

据来自南梦宫的消息称，“铁拳3”有望于97年春正式推出。虽然是否会交PS移植目前还不清楚，但很明显只要南梦宫愿意，这是没有什么困难的。

AMUSEMENT

一人做事一人担 柯纳米游戏软件贩卖网成立

本刊东京专讯（记者：KEN） 柯纳米加强游戏软件和业务用游戏机（街机）的销售力量，新的全国贩卖网将于今年4月正式成立。

该网络以全日本12个地区中最有力的交易企业为中心设立，专门经销柯纳米的产品，其营运工作得到了柯氏的支持。柯纳米目前也是日本所有的游戏软件公司中，唯一一家将所有软件全部纳入自行流通轨道的企业。

日本著名的游戏机、游戏软件交易企业出资支持了柯纳米的计划。而柯氏在出资的基础上，还将考虑派遣得力的管理和销售人员到分布在全国的十二个分社中去。据称，此十二分社在日本全国拥有超过1万2千家店铺，其销售网络前景看好。

EVENT

日本贩卖者再添新军 新游戏专卖店团体设立

（本刊日本综合消息） 日本游戏专卖店的新团体、“电视游戏软件流通协会”（简称ARTS）于去年12月11日诞生。

新团体由日本最著名的SOF' MAP、TV PANIC、TOP BOY、FAMICOM LAND、MONKEY LAND等10家游戏用商品销售会社组成，会社中所有共1609家连锁店都是该团体的成员。

ARTS呼吁更多游戏专卖店的加入，并以1年内取得商业组合认可证为目标发展着。显然，ARTS的设立是为了抵抗来自便利连锁店游戏销售网的渗透。由于目前几乎所有大型会社，包括世嘉、南梦宫、柯纳米等都加入了便利店销售网络，游戏专卖店的情况日见其危，如再不反击其份额必有被吞噬的可能。

SOFTWARE

“樱大战”魅力不减 花组通信卷土重来

本刊讯 (记者: KEN) 被业界称为“96 年度唯一精美之作”的 SS 游戏“樱大战”，虽然没有立即宣布续集的制做计划，但一个名为“花组通信”的软件已经在紧张的制做中了。世嘉希望能够在今年 2 月 14 日这个充满浪漫情调的日子里献给玩家。

收录进“花组通信”有许多令玩家感动的画面设计资料和配音演员访谈录，以及日本著名歌手横山智佐在去年 10 月演唱会上演唱两首主题曲的场面实录，和一些来自“华击团”的最新消息。文化的气息相当浓厚，肯定会受到“樱花迷”们的狂热推崇。

在此之前，“樱大战”已经决定由游戏改编为剧场版动画片，并将出版专门的主题歌曲 CD 唱片。

另据未经证实的消息称，世嘉已于近日购得 CAPCOM 公司“生化危机”的人物及故事版权，一个重新包装和演绎的“生化危机”将很快在土星上露面。据称土星版的“生化危机”在情节方面有很大的独创性，与 PS 版完全不同。本刊记者将通过有关渠道了解进一步的详细情况，请读者随时注意本刊的特别报道。



▲这款连续十几周在票选榜上高具榜首的游戏真是魅力无穷呀—

HARDWARE

失之东隅，收之桑榆 N64 美国销售好调高奏

本刊洛杉矶专讯 (记者: KEN) 在日本惨遭败绩的任氏杀手锏『N64』，在美国却获得了出人意料的好成绩。从去年 9 月末开始正式发售，到去年年底这区区 100 多天的日子里，N64 的发售量已经达到了 160 万台以上，平均每天超过 10 万台。

到去年 10 月下旬，任天堂计划在美国市场上推出 50－60 万台的 N64，但实际上追加了 120 万台，在日本大量积压的主机被调往美国以应不备只需。由于预料不足，到 12 月上旬美国各专卖店中的 N64 已销售一空，有的地方甚至发生为抢购仅存的几台 N64 而大打出手的事件。

尽管如此，业界仍然认为任天堂『尚不到乐观的时候』。游戏软件的不足仍然困扰着 N64，据来自美国各贩卖店的消息称，去年圣诞销售战中的主力软件只有『超级马里奥 64』和『飞翔之翼 64』两个。此外，日本销售一直处于低迷的情况也无法让山内先生露出真正愉快的笑容。

1996 年全美电玩市场的销售额由 95 年的 45 亿美元下降到了 36 亿美元，部分电玩用户分流至了电脑用户之中。市场日益萎缩，又面临着索尼和土星夹击的 N64，能否取得『美国战争』的最后胜利仍难以预料。



▲对于 HUDSON 来说，“米国”也许是真正的“天外魔境”吧。不知广井王子又在做何打算。

TOPICS & ETC.

进军“天外魔境” 哈德逊重入美国软件业

本刊讯 (记者: KEN) 总部座落在扎幌的游戏软件大公司 HUNSON SOFT 重新开拓美国软件市场，对应任天堂新主机 N64 的新游戏软件将在今年 5 月在美国展出，根据玩家的反映以确定是否要在今年夏天开始大规模的销售活动。

由于陷入苦战，哈德逊曾于 2 年前宣布退出美国市场。如今 N64 旺盛的销售势头，使得老公司再次心动，从而打起了复出的念头。该公司计划推出的软件名为“DUAL HEROS”，为格斗对战型游戏，其中的角色是目前美国最走红的儿童电视节目主持人。游戏的价格尚未确定，哈德逊认为不会超过美国 N64 软件 80 美元一份的平均售价。

TOPICS & ETC.

家庭娱乐与外界交流方式改变？ 美国电脑出荷量超过电视

本刊讯 (记者: KEN) 由于市场的急速扩大，美国个人电脑的销量直线上升，1996 年电脑出荷量已达到 2600 万台，超过了彩色电视。由于商品已达成熟期并进入饱和状态，全美去年电视的出荷量下降到了 2400 万台。

根据美国 HI－TECH 调查公司的数据标明，1996 年美国个人电脑的出荷量比去年上升了 15%，仍然保持着对企业销售的旺盛势头，在家庭销售方面则处于低调，使用 INTERNET 网络的数量增加了 20%。

与此相对应的是，美国个人电脑销售店的业绩却大幅度恶化。最大的销售公司“BEST BUY”96 年 9 月到 11 月的销售出现了赤字，处于第二位的公司利润也下降了 37%。由于搭载 INTEL 的新型处理器 MPU 的电脑即将于年内进入市场，使用普通奔腾芯片的主机积压情况严重。各商家为处理积压商品纷纷采取亏本抛售的方式，因此导致了个人电脑的售价一落千丈，已陷入了无利可图的局面。

NETWORK

土星电视电话网络推出 与远方朋友面对面聊天

（本刊日本综合消息）　新一代的可视电话网络将会以世嘉土星为基础构筑起来！这个从世嘉电视电话系统展示会上传来的消息令人惊喜参半。

该系统称为“SS PHOENIX”，是世嘉公司和NTT（日本电讯）的合作结晶，其中系统的开发工作由NTT完成，成品的制造和销售则由世嘉负责。用户届时只要在土星扩张槽口上插入特制的、带摄影机和话筒的通讯卡，便可以通过家用电视机和电话进行可视语言通信。虽然此次展示会上使用的还是体积较大的试作机，但两家公司估计将其一体化和小型化并不需要多长的时间。

“这套系统主要是针对一般家庭用户而设计的，相信会得到广大的支持。价格方面，加上土星的售价，大约会在3万日元（约合人民币2千400元）左右。”（世嘉宣传部）

土星目前已经拥有专用键盘、传真卡、打印机和磁盘驱动器，加上即将推出的可视电话系统，一个全新的多媒体土星世界已逐渐建立起来。但它还是一个游戏机吗？它在游戏方面的作用会不会逐渐减弱呢？这是玩家最为关心的问题。





▲▶图中就是可视通讯器的样子，和另一些外设，包扩彩色打印机。SEGA虽给SS做了这么多外设，但真正能在国内用得上的并不多，希望能早日出现SEGA的代理。

HARDWARE

64位元DRAM竞争激烈 三菱日立各有得失

本刊讯（记者：KEN）　三菱公司64位元DRAM的生产计划得到了大幅度的更正，原订的到1997年末月产100万块的计划被提高到了200万块。其增加的份额差不多相当于目前主流16位元DRAM生产能力的一半。三菱计划的更改使之超过东芝、日立的目标得以实现，同时也一气追上了原来遥遥领先的NEC和韩国三星电子。

与此相反，日立制作所于12月20日宣布，中止与韩国LG电子在马来西亚的DRAM生产合作计划。鉴于预想到97年初可能出现的DRAM价格暴跌，日立和LG一致决定重新调整生产周期，新工厂延期开工。

所谓DRAM，是用于电脑主机超小型演算处理器数据存储的集成电路。于96年研制出的64位元DRAM，其存储量是目前使用的16位元DRAM的4倍，可在一英寸的面积上储存256张普通报纸的内容。

按照原订的计划，日立与LG的合资企业将在98年生产16位元DRAM，之后才慢慢过度到64位元DRAM的生产。但是目前日本、韩国和台湾的有关企业已经开始大批量生产64位元DRAM，竞争相当激烈，如照原计划执行必然有落后之患。

AMUSEMENT

VSL追赶潮流斥巨资 投入立体CG电影制作

本刊讯（记者：KEN）　专攻电脑图形（CG）设计的日本视觉效果研究所（VSL）于97年1月中旬设立了立体CG电影的投资基金。会社融资达3亿日元（2千4百万人民币），电影销售、出租收入的一部分将分配给投资方。

使用VSL基金制做的第一部立体CG电影，是以“哈克逊大魔王”的故事为主干制做的三部剧场版动画短片。预计将于今年4月份通过同社内的数码娱乐公司（DIGITAL AMUSE）进行销售和出租。

比起普通的电影或立体电影，立体CG电影中人物的立体感、画面飞出感和临场感都相当高。目前日本有南梦宫等40多家游戏中心购买和安装了VSL的此套设备，而该公司更有计划向韩国和中国出口。据称，根据三部短片的具体实绩，VSL还将考虑制作长篇大型立体CG电影。

TOPICS & ETC.

MD停滞不前 美国世嘉损失巨大

本刊洛杉矶专讯（记者：KEN）　到今年3月为止，美国世嘉因处理16位元游戏主机总共将会有2亿7千万美元的特别损失，股票上的收益因此而被一笔抹杀。其税后利益比预计的1亿六千万美元减少了三分之一，近5千3百万美元。

随着美国市场竞争的激化，美国世嘉的业绩进一步恶化。此次对16位元主机及周边设备的处理，『相当于资本金累计减少2亿1千五百五十万美元』（中村俊一常务）。与此同时，美国世嘉的股票评价也下降了2亿3千万美元，今后增资计划未定。

在12月26日的见面会上，中村承认『16位机在销售数量上的大幅度增加，反而犯下了错误』。

据悉，由于不顾利润而采取低价格竞争的方式，世嘉16位元游戏主机目前在美国的普及量已经达到了1千6百56万台，并在93年超过了任天堂所占的市场份额。但是此后的『MEGA CD』与『超级32X』发售情况每况愈下，最终导致了大额的利润损失。

去年7月，美国世嘉的汤姆・克兰斯基社长退职，其职务由本田技研工业出身的世嘉总公司副社长入交昭一郎接替。据悉在今后32位元主机竞争方面，世嘉仍将采用屡试不爽的低价抛售的方式，预计今后的利润将难以进一步扩大。

NETWORK 我说话，你干事 松下开发网络母页声音检索技术

本刊专讯（记者：KEN） 松下公司正在研究开发一种声控的网络母页(HOME PAGE)检索技术。根据预想，开发一旦成功，使用者在网络中检索时不必再借助键盘和地址，只要利用主机内的话筒，把自己想要检索的项目读出，电脑便会在瞬间内找到母页并显示在屏幕上，速度快，保密性能好。

该技术的实现建立在松下声纹鉴别软件已经研制成功的基础上，使用时用户必须事先在电脑中留下自己的声纹以供鉴别。据估计软件可识别5000种以上不同的词汇，而主机从接收用户声音到找出相应母页仅需2秒钟左右。

NETWORK 美国加强对网络的管理 限制6000名罪犯使用互联网

本刊讯（记者：KEN） 为预防重大电脑犯罪案件的发生，美国司法局日前宣布，有6000名现处于假释中的、有电脑犯罪史的罪犯将被限制使用和接触国际互联网络。由于从网络上非常容易得到爆炸物、犯罪组织的详细情况，此类罪行重犯的可能性相当大，美国司法局不得已才采取了这样的措施。

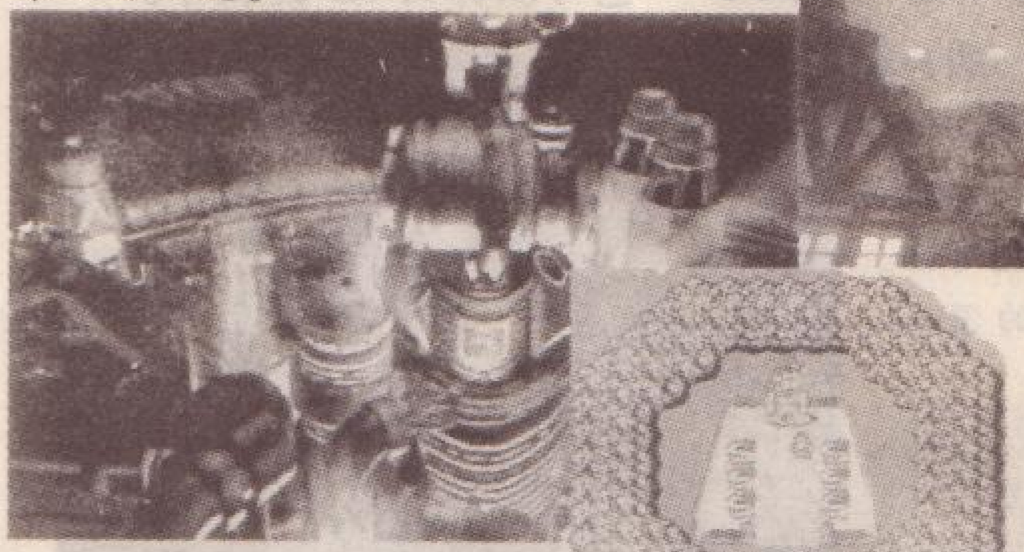
据称，被列入名单中的假释人员如必须接触电脑，一定要事先得到许可，并有专人随时检查审视。他们的外出活动也同样受到限制。

SOFTWARE 巨作《FF Ⅶ》终于上市 售前预定量突破50万

▶可以这么说，《FF Ⅶ》的各个方面都是非常优秀的。从画面上可以看出，史氏拥有一批出类拔萃的CG制做人员，尤其在气氛的营造上更是令人感动。



▼《FF Ⅰ》在推出PS版之后，还会在别的机种上推出吗？比如在SFC或N64上，现在还不知道。



（本刊综合消息） 1月31日，SQUARE公司的三张光碟的超级巨作终于上市，使得春季销售大战更加白热化。

SQUARE的软件贩卖网DIGICUBE从去年12月1日起，便在日本的1600家便利店中接受预定。预定的情况超过了SQUARE预计的50万份，这是前所未有的热销情况。史氏预计《FF Ⅶ》的出荷量将达到400万份，其中70%将在DIGICUBE销售网中出售。

可以说《FF Ⅶ》不但使史氏的脸上又添一份光彩，也是促使PS主机在世界上销量超过SS一倍以上的主要原因之一。它的发售对仍处于主机销售之争中的PS是极为有利的。

另据悉，SQUARE将把“FF”系列作品搬到PS之上，首先将于今年夏天推出复刻的PS版《FF Ⅰ》。至于会不会增加新的游戏内容，目前还不得而知。

TOPICS & ETC. 山姆大叔抵制山内爷爷 任天堂退出水手队赞助

本刊美国专讯（记者：KEN） 任天堂全资赞助的美国职业棒球西雅图水手队，将不必再背上马里奥的战袍。日前，山内社长已将该球队的股份全部卖出，任天堂已退出了对水手队的控制。

四年前，任天堂买取水手队股权时曾在美国引起一场轰动，被称为是“日本商人对美国国技的买断”，球队和任天堂公司遭到了美国不少媒体的抨击，美国职业棒球联盟也曾一度设法使交易胎死腹中。虽然如此，西雅图的市民却对任天堂感激不尽，因为正是由于任天堂的援手才使当时山穷水尽的水手队得以留在西雅图，而不必远赴佛罗里达，而山内氏则为此支付了7千5百万美元的现金。

据任天堂称，任氏收购水手队仅仅是出于善意的援助，山内社长对棒球既一窍不通，也没有兴趣，现在将水手队还给美国正是时候。

SOFTWARE 利用电脑育幼儿 智育软件共同开发

本刊讯（记者：KEN） 日本三菱商事和日本教育研究所等三家公司于日前合作，共同开发面向儿童的智育软件。以受儿童欢迎的人物为引导，采用教育研究所教材为基础的CD－ROM软件将有三菱商事制作和销售。

该软件以3到6周岁的幼儿为主要对象，内容包括记忆力的训练、数的概念、形状及颜色的辨识等各个方面，97年3月以后将分7个系列发售，每份价格为5千7百日元（合450人民币）。

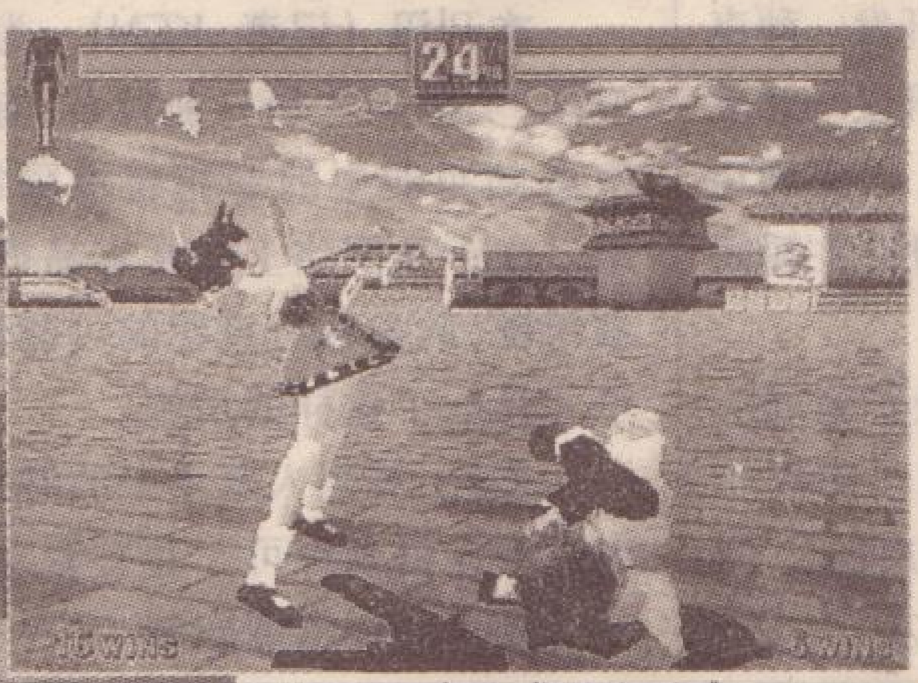
除在电脑上使用外，三菱还考虑在土星、PS、3DO等次世代多媒体游戏主机上发售相同的软件，同时也考虑利用电脑网络进行通信贩卖，并寻求有兴趣的海外合作商。

TOPICS & ETC.

虚拟技术不断提高，3D游戏将唱主角

▼很早我就盼着能玩到真三维的动作游戏，感谢SEGA的《DYNAMITE刑事》。





▲迫力及爽快感满点的《FIGHTERS MAGEMiX》是96年3D FTG的扛鼎之作。

（本刊综合消息） 随着计算机技术的提高和电脑CG的飞速进展，利用电脑3DCG来虚拟现实的技术正高速的扩张到各种视听领域中。

许多大公司都十分看好电脑CG制作这项高技术、高投人、高利润的新兴行业，纷纷网罗人才，公布制作计划。电影、电视、广告、游戏等中的3DCG正达到一个前所未有的新阶段。

目前，游戏主机已经完全从16位过渡至32位，甚至64位。在此基础上，原先技术力所不能解决的三维仿真已经被大量的应用到游戏之中。大批优秀的3D游戏纷纷出台，争奇斗艳，绚丽多姿。3D游戏在94、95年为成长期，96年与2D游戏平分秋色，97年将会初步压倒2D游戏，而成为游戏的主流。从已发售和将要发售的软件上看，3D游戏已经囊括了几乎所有的游戏类型。除去3D射击、赛车等明显优势的类型外，在SEGA公司1月24日推出3D动作游戏《DYNAMITE刑事》获得很大成功之后，2D ACT的优势也已不复存在了。

可以预言：3D游戏今后将成为绝对的主流，而今年也可以称为3D游戏年。

ACCESSORY

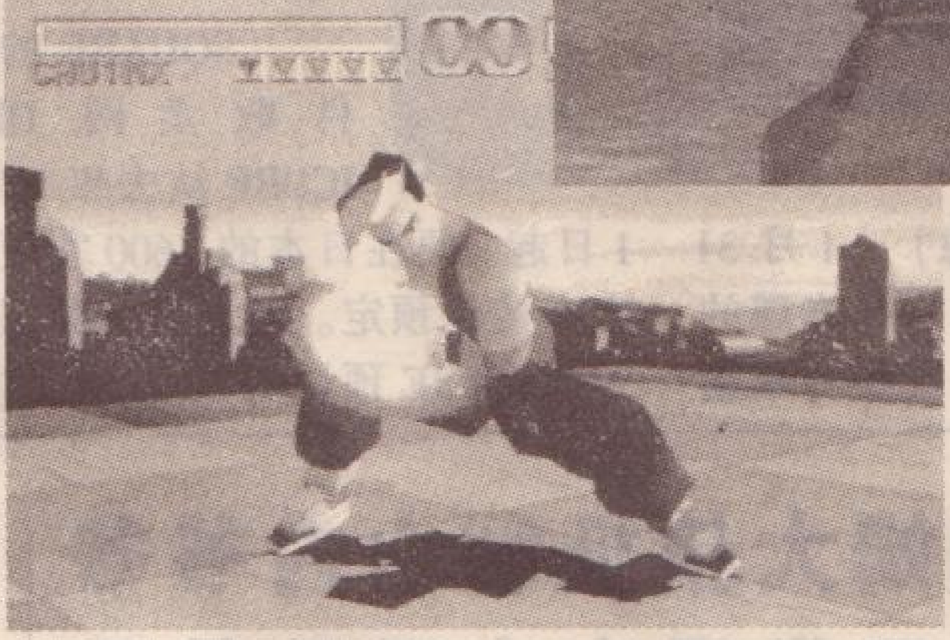
索尼开发新技术 MD容量提高4.6倍

本刊东京专讯（记者：KEN） 索尼公司于去年12月16日发表了迷你CD(MINI DISC，简称MD)的开发计划，MD的容量将比从前提高4.6倍，达到与目前CD ROM相同的650M，并可记录、重放静止画面或活动画面。

该MD被命名为“4倍密度MD”，使用开口率高的激光并将之短波长化、光碟表面的间隔比现行MD高一半，达0.9密克龙(1密克龙等于千分之一厘米)。新的MD将可以通用于现行的驱动设备中。

▶2D FTG的重镇——《街头霸王》系列也要推出3D版了。如果获得成功，不排除CAPCOM把重点转向3D游戏的可能。起码凭该公司旧作的3D化，就足以做为资本了。





◀SQUARE在其第一款3D FTG获得成功后，即将推出续作《TOBAL 2》。其中大受欢迎的QUEST MODE更是大大加强了画面及内容。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★超任今年预定发售的软件报道：①由KSS公司开发制作的由漫画名作改编的同名AVG《啊，我的女神》。②由SLG名厂MASIYA制作的动作游戏《飞越擂台》。③由NAMCO制作的SPG作品《超级家庭滑雪》。

★让万千玩家朝思暮想的SNK第一个原创RPG《真说侍魂·武士烈传》终于决定在3月28日推出N·G CD版，不会再延期了吧，PS与SS版又要等到几时呢?

★以射击形态出现的《超时空要塞MACROSS～你还记得爱吗?～》将在3月于SS现身。

★4月下旬由MEDIA MUSE制作的一款3D格斗作品《御意见无用～Anarchy in the NIPPON～》将在SS上出现。

★在96年SS上出尽风头的大作《樱大战》将在2月14日情人节推出以原作中配音演员及设定资料为主的《樱大战·花组通信》。

★以近未来的地球为舞台，由ASCII制作的SLG《新海底军舰～钢铁的孤独～》将在本月28日在SS上登场。

★由同名漫画改编，先锋LDC出品的《天地无用！连锁必要》也将在28日与大家相会于SS。

★日本年初业务用机排行榜：①VR战士3(SEGA) ②电脑战机 VIRTUA ON(SEGA) ③DEAD OR ALIVE(TECMO) ④侍魂Ⅳ之天草降临(SNK) ⑤TOKIO WARS(NAMCO) ⑥X MEN VS 街头霸王(CAPCOM) ⑦世嘉拉力冠军赛(SEGA) ⑧街头霸王 ZERO 2 ALPHA(CAPCOM) ⑨’96格斗之王(SNK) ⑩铁拳2(NAMCO)

★KONAMI的强力兵器《心跳纪念品》的新作《虹色的青春》将在今年夏天在PS及SS上同时登场。

★由篮坛至尊迈克尔·乔丹和好莱坞动画巨星——宾尼兔主演的科幻巨片《SPACE JAM》(港译：太空也入樽)改编的游戏继PC推出后，将在2月28日在SS及PS上“入樽”。

★史氏第一款3D格斗游戏《TOBAL NO.1》的续作《TOBAL 2》已决定今春在PS上发行。

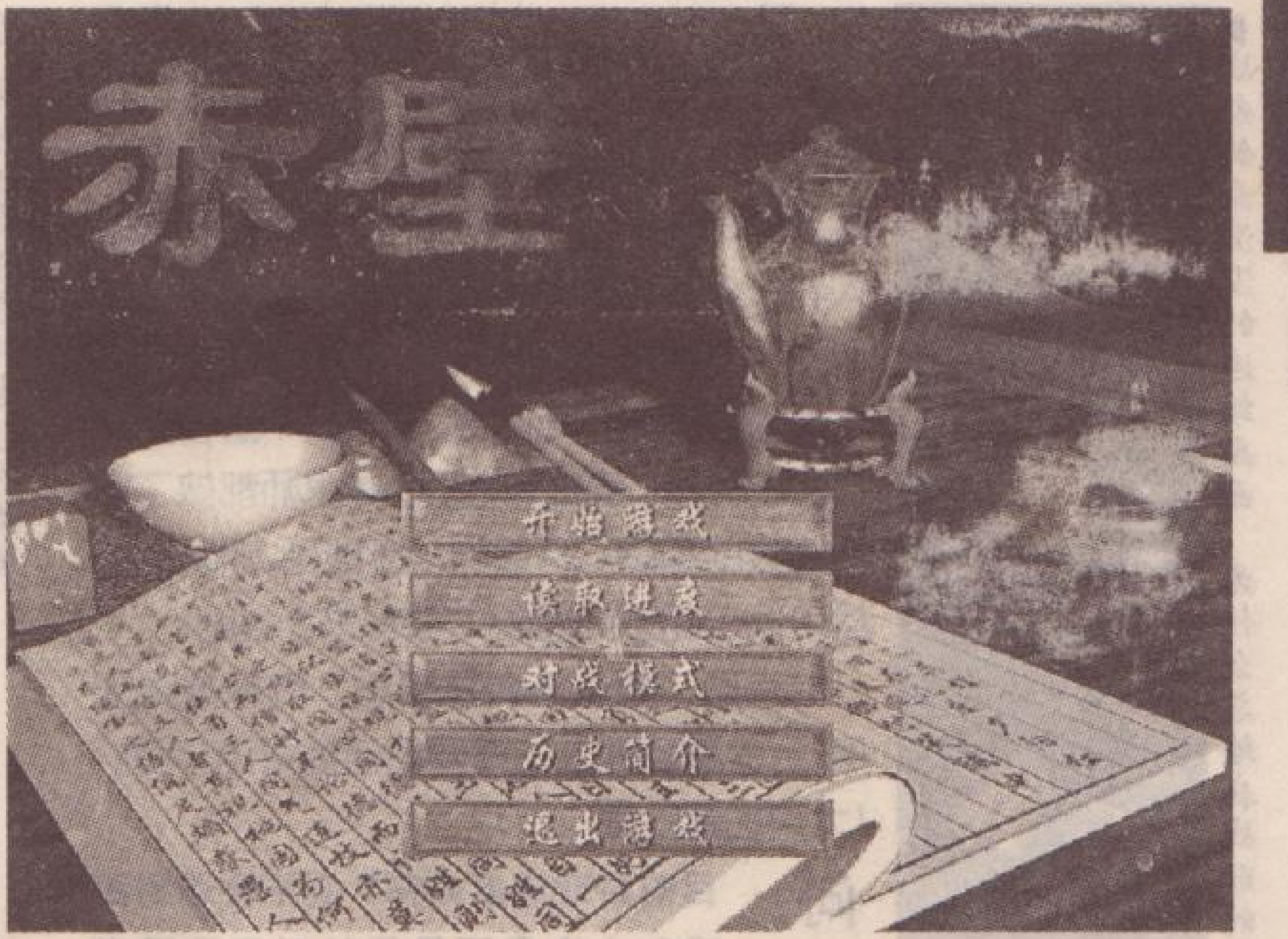
★由EA发行的《新主题公园》也将登陆SS和PS了。

★SNK也将在情人节推出以《’96格斗之王 NEO·GEO Collection》为题的游戏资料软件。

★由BANPRESTO推出的《真机械人战线》依旧以SLG形态于3月出现在PS上。

追踪报道国内业界最新情报

《赤壁》制作组访谈录



编者按：上期本刊报道了北京前导公司正在开发中的游戏《赤壁》后，读者的反响很强烈，这表明了玩友们对国内业界的呼唤与热切期盼。国内游戏业从95年的从无到有、96年的初露端倪，是非常可喜、非常振奋人心的。本刊作为国内的业界媒体，自创刊伊始，一直在努力支持国内业界，努力做些实事。我们从并不充足的钱包中，拿出高额的资金投资属于中国人的“三国”，就做好了赔本的打算；我们抢先独家追踪报道国内业界消息，心里很清楚，这是在哺育这正在茁壮成长的婴儿，而它将来一定会长大成人。知道这一点，做为业界媒体的我们就已心满意足了。

这次，笔者对《赤壁》的开发小组进行采访，希望能让国内的玩友了解一款游戏是怎样制作而成的，而游戏背后的事件、困难与欢乐。这些在国外以司空见惯，而在国内也许还是头一遭。经验，我没有。意见、对游戏公司都想了解什么，你们清楚。为了让本栏目发挥更大的作用，请致信本栏目。

打搅了！我是“电软”记者，请你谈一下！

问：《官渡》推出后，在国内造成了很大的影响，那么作为其续作的《赤壁》是在何时开始构思？何时开始动手制作的？

答： 赤壁的构思实际上是和《官渡》一同开始的。95年前导公司在开始策划《三国》时，就已经决定将整部《三国演义》制作成多集的大型游戏，《官渡》和《赤壁》分别是第一和第二集。如果情况允许，以后还要陆续出三到五集。当然，也希望大家多多支持。(笑)各集在一起的总规划，只能是概略的、粗线条的。具体到每一集，当然要根据内容来决定自己的特色和细致的规则。这方面的构思是从96年七月初开始的。而正式开始制作，则是九月初的事了。

顺便补充一点：《官渡》和《赤壁》都是实时的战略仿真游戏，都大量使用电视剧《三国演义》中的镜头，都突出战役指挥特色，都是以 Windows 95 作基本的开发平台，从这些意义上讲，《赤壁》的确是《官渡》的续作；但《赤壁》在游戏类型、玩法甚至游戏界面都有很明显的差异，因此，如果说《赤壁》和《官渡》是两个独立的游戏也未尝不可。

《官渡》问世后，我们听到了很多各种各样的看法，有很多热情的鼓励，也不乏诚恳的批评。无论是赞是弹，这些意见都饱含着广大玩家对国产游戏软件的一片深情。借此机会，我们向所有关心、爱护我们的玩家致以衷心的感谢。

问：如我们上期了解到的，《赤壁》的游戏类型是与《官渡》不同的，为什么要这样呢？

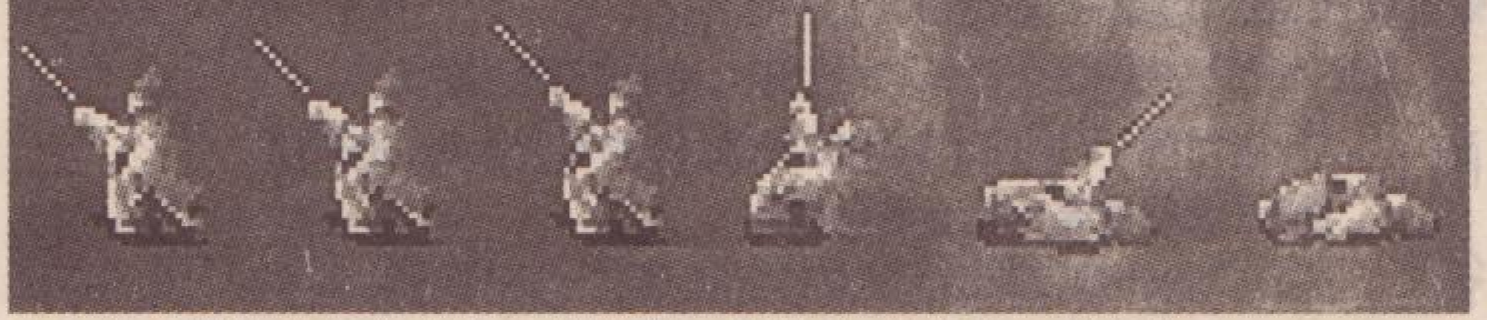
答： 赤壁之战是《三国演义》中的重头戏，其中用大量的篇幅描写了曹、孙、刘三方在战场内外对战略的判断，智谋的使用，其故事性之强，人物刻画之生动，都称得上是古典文学中的精品。以赤壁为题材制作游戏，就应该突出其故事性强的特点，如果还延续《官渡》的风格和方式，势必会削弱战场以外的故事。所以我们考虑将赤壁之战从刘备招徐庶开始到夺南郡结束，分成十五个战役，在每关中采用实时战斗的模式，在关与关之间用 AVI 连接起来，这样能很好的将故事和战斗结合起来，使玩家即能感受到紧张和刺激的战斗，又能欣赏到丰富曲折的故事。

另外，在制作上也有很多考虑，由于实时战斗的关卡相当于《官渡》中的战场图，智能的设计上比较容易作到比较高的水准，参数的设计和调整也相对简单得多，不会造成难易度上的难以控制。而且，《赤壁》中的实时战斗模式可以支持网络对战，这在《官渡》原先的模式下非常难以实现。

问：我注意到《赤壁》的 demo 中运用了大量的电视剧画面，游戏的画面也十分华丽，请制作组的美工谈一下在美术创作中的想法。

答： 电子游戏的美术是一种商业美术，美术人员的风格是要受到市场的考验的。西方人爱好色彩的丰富，东方人喜好细致的刻画。所以，在很长一段时期 PC 游戏的大风格只有两类：一是 320×200，256 色，二是 640×480，16 色。但机器发展了，用户的要求也越来越高了，在一段时间内，640×480，256 色的画面格局将是 PC 游戏的主宰画面。于是在相对细的点阵和相对多的颜色下，图形的精美几乎成为评价画面质量的唯一尺度。美国人很厉害，《魔兽争霸Ⅱ》可以说是经典。

《赤壁》作为一个大型即时战略游戏，对画面的要求将不仅体现在分辨率和色彩数目的提高上。它既要体现三国时期的整体风格，又不能让那个时期的灰调子影响画面的豪华亮丽。所以美术师的个人思考占了很大的比重。《赤壁》中的每个人物图素代表一百兵，在大军团作战的情况下，个体单位要求足够多，以烘托气



▲兵士死掉的动画由六个动作组成。看样子，这家伙死得很壮烈。



▶战船斜向沉没的连续画面。为什么总给我战败的画面呀！

氛，那么个体单位的尺寸应该足够小；但在图素尺寸很小的情况下，又必须区分兵种和敌我，每个图素还要象一百个兵，这样个体单位的尺寸又应该足够大。因此在刻画人物个体上，美术师的确费尽了心思。部队作战，动画很丰富——弓兵射箭，骑兵冲锋，步兵砍杀，攻城架云梯，守城滚木擂石以及兵将的死伤，建筑的摧毁，美术师都做了非常细致的刻画。拼绘的丰富地形，对玩家的战术水平和空间想象力都将是个考验。

当然，想法毕竟是想法，究竟效果如何，玩家看到完成的游戏后自然可见分晓。（大声的嘿嘿嘿……）

问：目前游戏进度如何？会不会遇到困难？大家是不是很长时间没睡觉了。（笑）

答： 前面已经讲过，《赤壁》是 96 年 9 月份开始制作的。《赤壁》是我公司要在今年推出的二部重头戏之一（另一部是《水浒传——聚义篇》），公司为此投入了很大的力量，对这两个节目都寄托了比较大的期望。困难当然会有，但制作组的全体人员也深知担子的分量，工作时非常投入，加班加点已经习以为常。通过大家的努力，目前工作的进度还是比较令人满意的，各项工作的进度都与预先设想的差不多：游戏规则和结构设计已经完成。AI 设计刚刚起步——在规则不完善、不细致的情况下就开始设计 AI，肯定是如同盲人摸象一般。（笑）美术设计已经完成图素设计部分，正在成批拼背景和地图。各程序模块已完成初步设计，正在进行紧张的编制、调试。音乐和音效设计则要在稍后再开始。如果不遇到比较大的困难，应该不至于脱期，我们一定会使出全部力量，让《赤壁》早日与广大玩家见面，以此来报答玩家对我们的厚爱。

问：作为即时战斗的游戏，AI 是很重要的，《赤壁》会不会设定得很难或很容易？请企划谈一下。

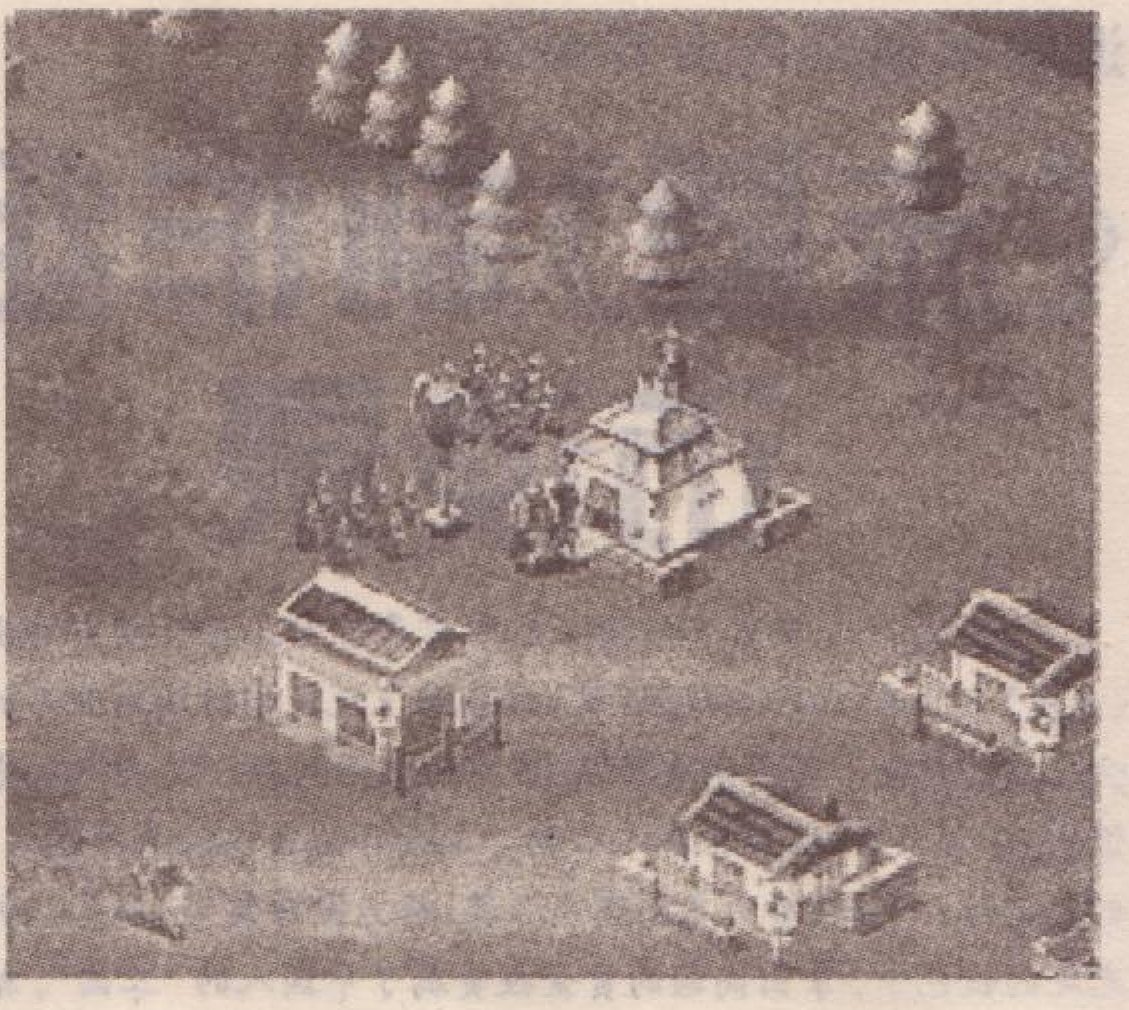
答： 在实时战斗的游戏中，智能确实比较重要，但它并不是影响游戏难度的主要因素。智能的主要作用是使计算机操纵的部队有比较合理的行动，而游戏的难度主要体现在每个关卡的设计、计算机方和游戏者方的初始条件和地图上双方的位置因素。这类游戏的一般做法是游戏的前面几关比较简单，主要让游戏者熟悉操作和兵种的特性，后面的关卡会越来越难。

在《赤壁》中，智能的制作方向是部队行动的合理性，以确保参数和关卡的设计能很好的实现难度上的设定。《赤壁》中智能的设计将比较注重部队与部队的配合和兵种之间的相互克制，使《赤壁》中部队和士兵的行动体现出较好的协调性和计划性。同一支部队，由于不同将领的指挥，会有比较大的差异。总之，让玩家输得服气，赢得过瘾，是智能设计的目标。

这次《赤壁》的智能设计有专人负责制作，相信会有相当的水准。

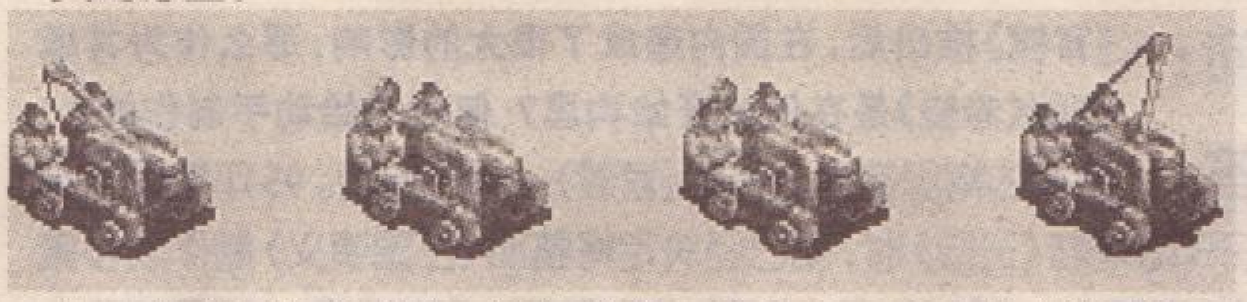
问：（严肃地问）下面问个实际的问题，游戏何时上市，价格怎样？（满脸陪笑）会、会涨价吗？

答： 按我们的计划，《赤壁》应该在五月上市。至于价格，目前还不好说——软件还没有开发完成，最终成本也很难估算。



▶在广大的战场上进行的战役，你要灵活调动兵力，同时也要考虑到地形的效果。

北京的生活指数之高，恐怕在国内名列前茅，所谓“长安米贵，居大不易”，正是这个意思。软件开发中很多成本的付出，可能一般的玩家也不容易想到。单说游戏中使用的实拍镜头，那都是按分钟计价购买的版权，正版工具软件的价格也是非常惊人的。（摇头皱眉）当然，我们希望能够不涨价。（笑）让更多的玩家不仅对游戏的内容质量满意，而且对游戏的价格也能接受，正是我们一贯的愿望。



▲抛石机是程昱发明的，这也许是改进型吧。它可是攻城下寨的有力武器呀。



对月当歌
人生几何
譬如朝露
去日苦多
……

责编/PINSER

英雄传说 II

龙之杀手 皇族英雄

早在 95 年，本刊曾刊登过这款经典 RPG 的流程攻略，可还是有许多玩友来信要求刊登剧情攻略，于是就有了下面这篇文章。对于系统若有不明之处，请参看 95 年第 6 期杂志，对于具体情节不明，就请继续观看下文。



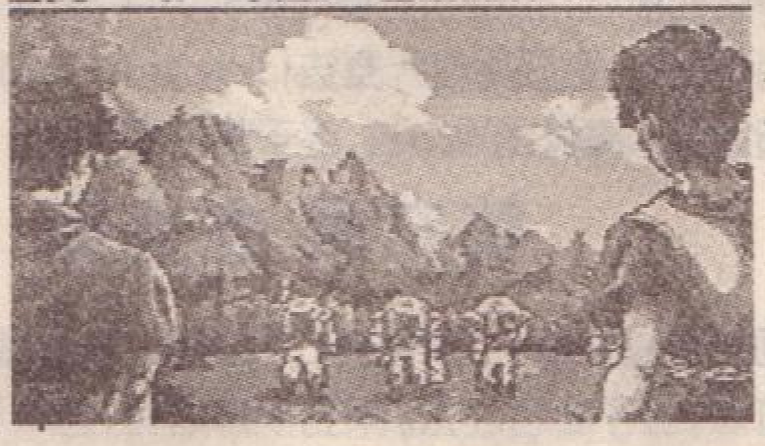
MD	厂商 FALCOM	类型 RPG
	容量 16M	

身负皇族血统的王子又将成为新的传说！

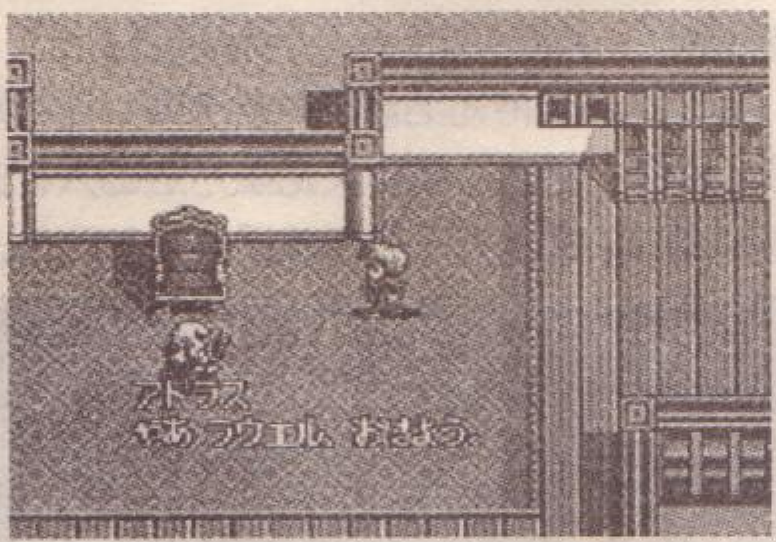
序幕 和平的日子

一天清晨，阿特拉斯王子（**アトラス**）刚起床，就被老师叫住，通知他今天要考试。见势不妙，王子趁人不注意，留出屋外。在埃尔阿斯塔村（**エルアスタ**）里，听人们议论，村外发生了地震，并有怪物出现，于是便决定去看个究竟。可村子南面的出口有士兵把守，没有老师的命令，任何人不能出村。在村子右下方的田地里，王子见到一个叫帕克（**バーカー**）的人，他说可以帮助王子出村，说完便跑到村子上方，王子尾随而去，只见栅栏被打开一个缺口。刚要出去，被老师发现了，虽经一番训斥，但王子全不放在心上，又一次溜出屋子，来到村外。





◀在这片和平美丽的英雄之地将要发生什么事情呢？



▶游戏的画风明快爽朗，使人感到轻松。

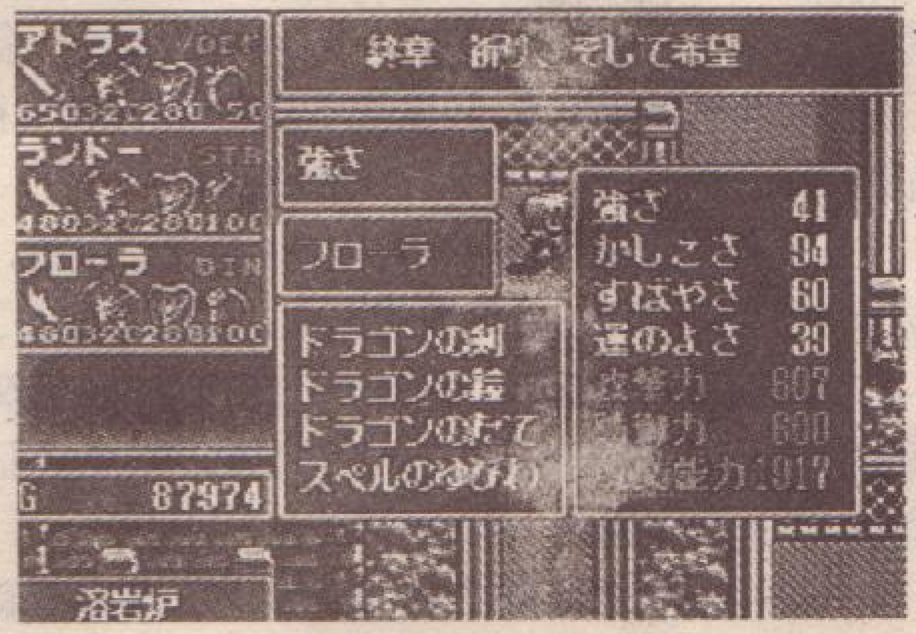
果然，村外有许多史莱姆（**スライム**）。一交手，感觉不难应付。穿过峡の洞窟，向上来到科尔斯村（**クルス**）。村中的长老艾伦（**アロン**）介绍了王国以前的英勇事迹，希望王子将来能象父王一样精明能干。在村内，又碰到一个叫洛（**ロー**）的人。他说国王曾救过自己的父亲，作为报答，王子有什么困难都可以来找他。出村向西，来到鲁迪亚（**ルディア**）城，老师已经来到城门口。他对王子说："今天是你十六岁的生日，也该继承王位了。"便交给他一个**ワプの翼**，带他进城面见国王。

国王认为，王子虽然十六岁了，但仍需锻炼，便给了他四封信，要他分别送往温里克（**ウンリーク**）、索尔伊斯（**ソルイス**）、莫雷斯顿（**モレストン**）和共和国四个国家。与老师对话，又得到三样圣者的装备及 3000 元钱，如向太后辞别，还可得到 5000 元。向南来到维尔卡矿山（**ベルカ**），一个叫毕特（**ピート**）的男人说矿山缺少工人，拜托王子通知长老艾伦。回到科尔斯村，得知长老已去鲁迪亚城。再次回城，与长老说明情况，经过指点，王子于科尔斯村找到矿工。继续前进来到耐利亚港（**ネリア**），乘船出海。

来到隆德港（**ロンド**），船出了毛病。下船闲逛的途中，从酒吧中冲出三个强盗，抢走了王子身上的钱。这时，屋内走出一个叫兰德（**ランドー**）的人，打败了劫匪，并追了上去，王子也尾随而去。经过尼斯科尼村（**ニスクーニ**）与米利卡村（**ミリカ**）后，在西北方的里塞尔城（**リーゼル**）中，见到了兰德。王子道谢后得知，这里便是四个王国之一，便进城把信交到国王手中。出城后，兰德也加入了冒险的行列。

来到东南方的拉尔发港（**ラルファ**），身无分文的王子不得不忍痛割爱，被咒文店老板以 150 元钱换去一身圣装，买了切符出海。

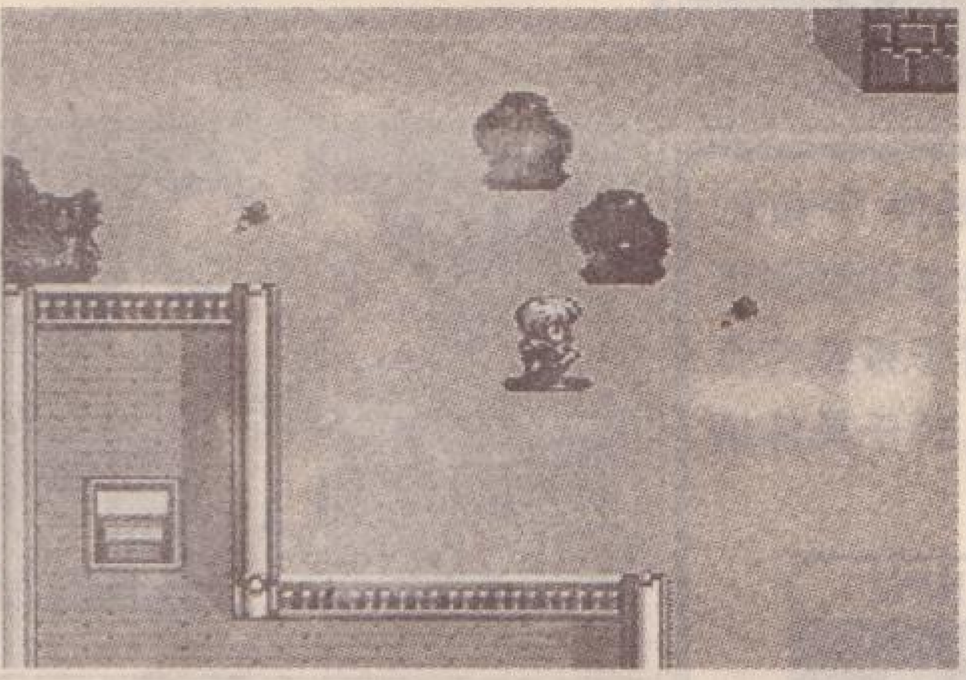
在尤尔德港（**ヨルド**）上岸后，来到塞利斯城（**セリス**）。要见国王却没有证明，被士兵拦住，只得想别的办法。转遍了周围的村子，来到尤尔德东北方的奈修村（**ナッショ**）。正门祭祀龙的使者不让进入，王子绕着屋子，从左上方的入口进入。在右上方的屋中发现一个女人昏睡不醒。来到二楼，请到芙劳拉（**フローラ**）来帮忙，叫醒了楼下的女子。女子醒后说自己做祭祀龙的工作太累，希望得到王子的帮忙，王子欣然接受。



◀队员的状态一目了然。

再次来到塞利斯城中说明原因，见到国王完成了使命。在南方的斯艾尔村（**スエル**）住宿。夜间村子受到袭击，醒来后发现已身在帕德海运（**ボアード**）的牢狱中。一个叫帕德的人跑来，说是塞利斯城国王派来找王子的。众人正要离开，有人前来阻挡，兰德召唤出三只史莱姆困住敌人。回到塞利斯城，国王告诉王子：明天是祭龙的日子。话音刚落，士兵急报，龙蛋发生了变化，有怪物攻进城来。国王也抵挡不住了，王子便使用飞行翼将大家送到安全的地方。

第一章 开かれた奈落



▶地图上的敌人一目了然，如不想碰上的话，就要手急眼快。

回到鲁迪亚城，得知父王去追查龙蛋变化的原因，王子便决定去帮助父王。皇后不放心，让王子在地下的武器库中取得装备后再出发。装备完毕，马上来到利比尔城（リービル），国王说王子的父亲来过又走了。追寻父亲的行踪，在尤尔德港的酒吧里遇到了莉妮娅王妃（リニア），她说国王曾经来过，现在又不知去哪里了。就在这时，士兵跑来报告：王家の墓的大门遭到破坏，芙劳拉进入墓中。接受王妃的请求，王子前往墓中看个究竟。来到漆黑的底层，听到了女人的尖叫，一个彪形大汉挡住去路，这是游戏对玩家的第一个考验。交战前一定要让主角取得洞右侧宝箱中的装备，并为二人备齐进攻与补血魔法，会有事半功倍的效果（以后也应多开启宝箱，会有意想不到的收获）。救出芙劳拉后得知，她也是来侦察事情的缘故，决定一起行动，这员女将也加入了队伍。



◀空中的敌人相当灵活，而地上敌人手中的武器又让人望而生畏。

来到尤尔德港，王妃又请他们帮忙找祭司。在塞雷村（セレ）见到秋拉尔德（ツュラルド）后，被人困在屋中，只得使用飞行翼脱身。来到帕德海运，在帕德的指引下乘船出海。经过考尔村（カウル），来到帕吉努恩城（バズヌーン）看见国王。国王接到信，说王子的父亲刚离开这里，到莫雷斯顿共和国去了。得知这一消息，马上回到鲁德拉港（ルドラ），乘船出海。

在北方的纳斯尔港（ナスール）更换了装备，同时发现了钦吉（ツンデイ）这样一个奇怪的男人。向西北来到了法埃特村（ファエト），再次见到钦吉。经村长介绍，几年前他救起了这个遍体鳞伤的男人，醒来后发现他失去了记忆，并希望王子带他一起去冒险。于是四人组合，最终形成了。

在南方的格尔科斯村（コルクス），只到当地首领汉斯（ハンス）。他告诉众人，国王等人已落入敌人的陷井，被带走了，具体情况要到狼の口了解。在狼の口内，触动二楼的机关，进入屋内。从盗贼的口中得知，父王被带入左边的洞穴，想要通过，一定要有德里克（ドレイク）的帮助。在屋外左下角见到德里克，在与二楼及一楼左方的人对话后，帮他解开了首领身世之谜，他便跑去奈落の口。在他的帮助下，穿过毒气区，见到两个怪人拦在路中央。如果等级够高，使用各个击破的战术不难取胜，至此第一章结束。

第二章 英雄的去向

战胜怪物后，在左上方见到一位老人，得知要到左边的伊修塔村（イシュタ）必须先到东方的战士之洞取得战士の笛。拿到笛子，进入伊修塔村，在村口击败一个怪物后来到右上方的屋内与波扎（ボザ）对话。刚才见到的老人跑过来，原来是一名叫蕾丝（レイエス）的女人化妆成的。跟着她，大家进入地下室，见到首领利德（リーダー）。他说的确有几个人被抓到达罗斯托斯城（ダロストス）去了。

王子等立即前往，在阿瓦尔村（アワル）见到了爱收藏酒的老人海派（ハーバイ）。来到达罗斯托斯城，由于踩到机关被敌人发现。在里面遇到蕾丝，一起回到伊修塔村，重新计划救人。

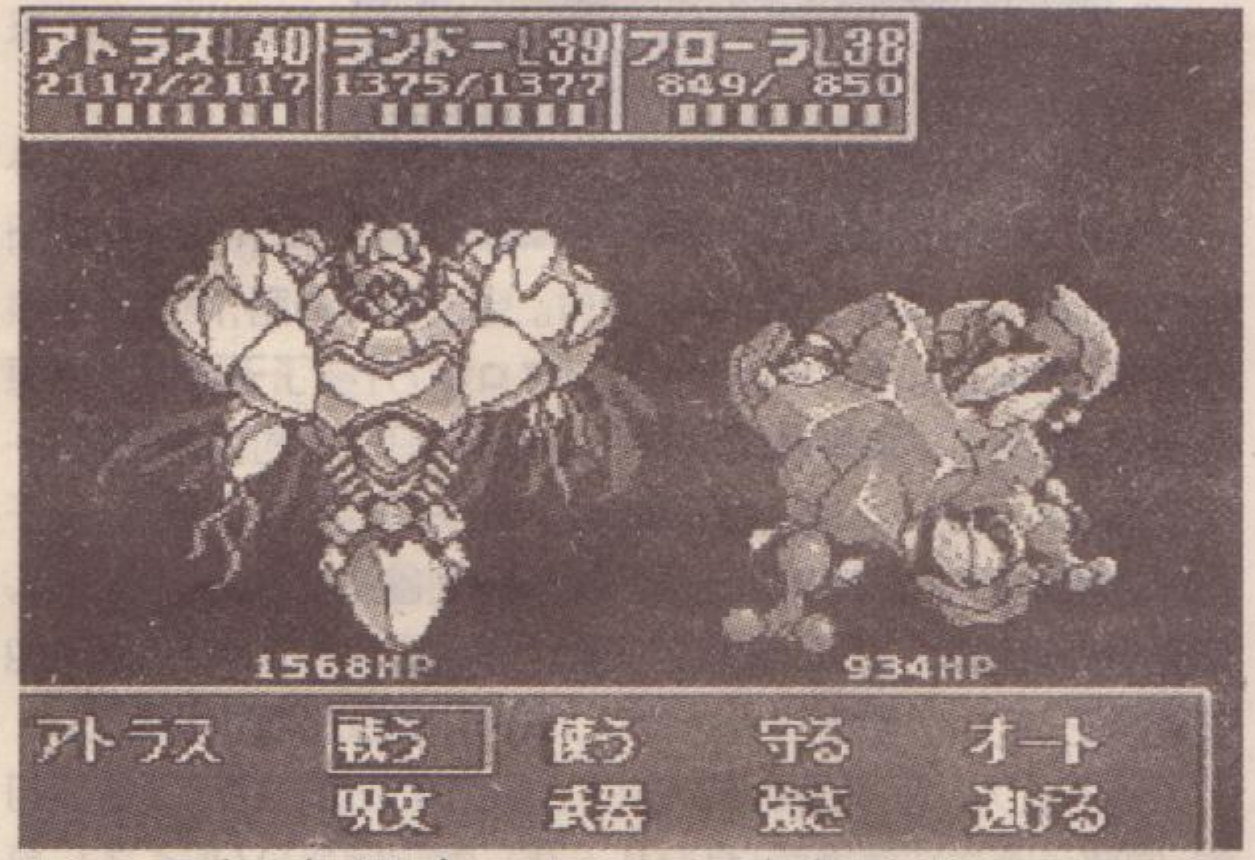
与蕾丝对话后，她跑到村子右上方的战士之墓想办法，王子尾随而去。再次对话后，她忽然想到可以到南方的伊吉村（イズー）想办法。由于到伊吉村的路被一块大石头堵死了，只有使用炸弹才能通过。来到帕德海运，帕德提出要用密造酒换炸弹。来到阿瓦尔村，老人海派也提出交换条件。王子在阿奈斯之塔（アネスの塔）取得了キノコの王样，经过两次交换，终于拿到了炸药。

随着一声巨响，道路被打通了。来到伊吉村，此时村长已去埃西斯村（エイシス）了，而到了埃西斯村得知村长又回村了。经过一番周折，在伊吉村见到了村长。村长说达罗斯托斯城已被纳雷萨队长（ナレサ）攻陷，进城必须有纳雷萨队长的批准。但他看到芙劳拉穿得很象工作人员，便给了王子一个ギルモアの星，有了这两个条件便可混入城中。于是以队列指令把芙劳拉排在首位。来到伊吉斯村，见到纳雷萨队长，他拿走了ギルモアの星，放王子一行通过。进入达罗斯托斯城，打倒了许多拦路的士兵，总头目出现了。他的魔法相当可怕，一定要用封咒魔法（シレント）对付。打倒他取得能够使用超级冰冻魔法的冰の杖，终于救出了父王。

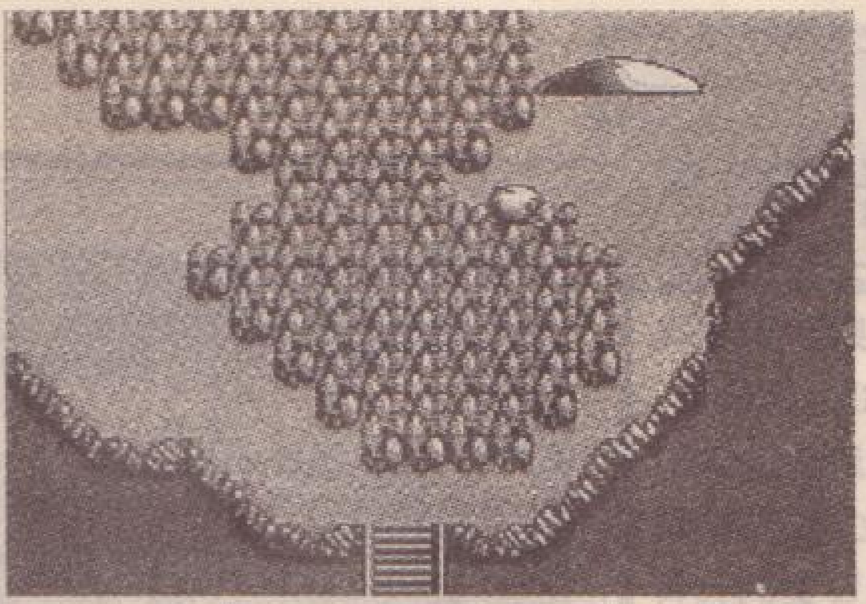
第三章 龙之卵

回到鲁迪亚城，士兵报告，外面敌人突然增多，兰德和芙劳拉出去打探，王子随后赶去。来到伊修塔村，首领利德十分感谢王子救出自己的父亲。碰巧旁边的人说在伊吉村看到了王子的两位同伴。赶到伊吉村与同伴会合，他们查到尤尔德的祭司知道事情的缘由。找到祭司后，她拿出一个用以进入龙之卵的龙の泪，说只要将开关关掉即可。而进入尤尔德东北方的龙の卵，发现与祭司所说不符，便又回去问祭司。此时，她也说不清楚原因。

来到伊吉村，与村长交谈得知纳雷萨队长失踪，达罗斯托斯城不准任何人进入。有两个知道如何解决龙蛋方法的人被关在布罗斯城（プロス）的监狱中，如何去布罗斯城还要请教利德。来到



▲敌人的造型真是千奇百怪，可见作者想象力之丰富。



▶穿越丛林，终于来到最后一个龙之卵前，主角已意识到大战在即。

伊修塔村，利德给众人指明方向。经萨伏斯湖（**サフス**），乘木筏过河，来到布罗斯城，发现入口被封锁了。由另一条路来到秋维拉（**キュベラ**），打听到北方的**モーガンの**家的摩根（**モーガン**）、萨西（**サシ**）师徒二人专门替人挖通道。于是请到两人，到布罗斯挖出通道。进入城中，打倒两名看守，王子等人冲入牢中。在最右方的屋中救出能解决龙**の**蛋的人，得知了关掉龙**の**卵的方法。

王子立即出发，关掉了西利卡（**シリカ**）南方和鲁迪亚东北方的龙**の**卵，最后来到拉尔法港西北方孤岛上的龙**の**卵。这一章的BOSS在此等着你，对付他，原有的封咒魔法已不起作用，只有使用禁咒魔法（**サレイス**）。这种魔法书只有拉尔法港有售，原先以150元钱换走王子一身圣装的咒文店老板还提供了一套很好的装备。由于双方都不能使用魔法，大量的加血药是必不可少的。打倒敌人，他会留下一个杖**のかけり**。

第四章 黑暗の支配者

回到尤尔德村，见到祭司和莉妮娅王妃。正当祭司收回龙**の**泪时，伊修塔村里，纳雷萨队长叛变，带领士兵将村中的人都抓走，并用大炮将村子夷为平地。王子一行赶到，为时已晚。来到伊吉村，在村长的屋中取得装备。得知被抓的人被关入达罗斯托斯城。王子等人在埃西斯村购买装备后，与守城的士兵纠缠，被关入城中。好不容易混进来，不要使用飞行翼。在城底尽头左边小屋内取得通行证，飞回到埃西斯村。前往威尔村（**ウイル**），但进不去，在左边听蕾丝说要先回秋维拉村。

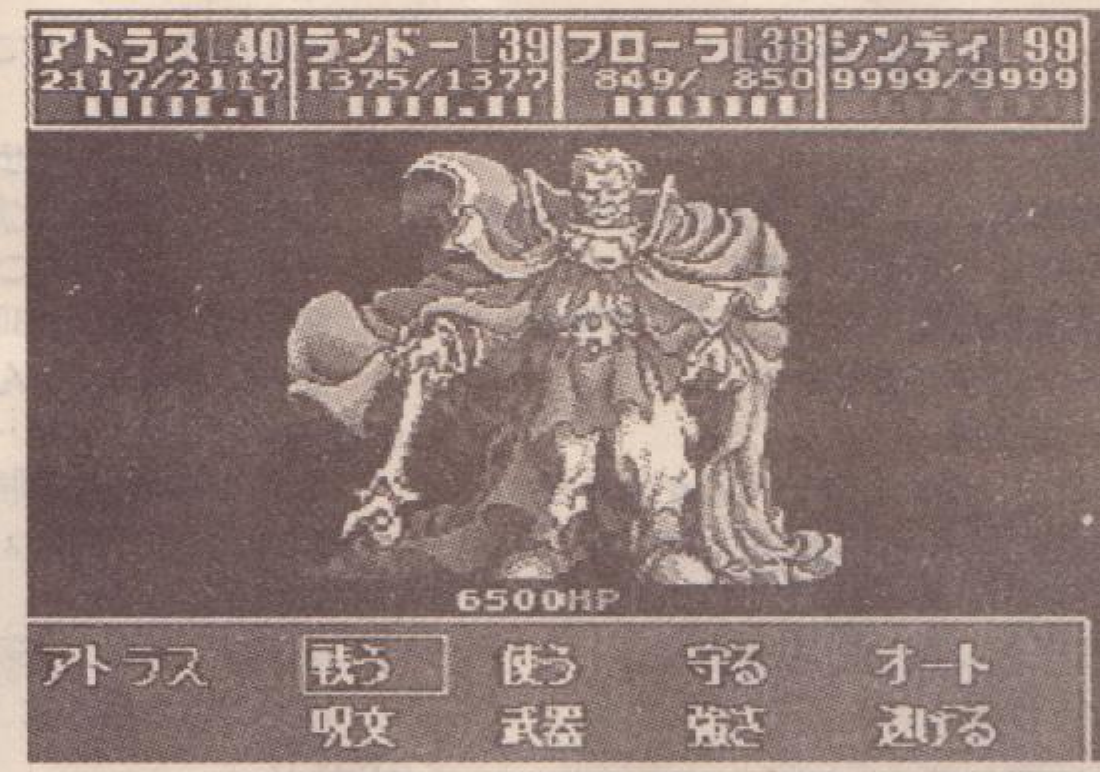
回村后，在左边的屋内见到蕾丝，得知去往维伦（**ベルーン**）收容所的通道在村子右方居民屋的床下。一觉醒来，发现蕾丝先行离开了。按她所说，在床下果然发现了密道，可一进去就遇到一个怪物，打倒它一定要用咒文（**ブラムナ**）。在西利卡村见到蕾丝，与右上方屋内的老人对话，以杖**のかけり**换取两本咒文书，再次回到秋维拉村，轻松的干掉了怪物。

在维伦村，大家又更换了武器装备。到了收容所却进不去，听说纳雷萨躲在**ネサの**边土，便找到了他。经他交待，是受了皇帝的协迫才背叛的，并带王子等人进入维伦收容所。打倒看守后，救出蕾丝等人。这时蕾丝得知，皇帝正在开发新式武器，要用抓来的人做试验。王子听后十气愤，加紧练级，来到布罗斯城，消灭了本章的头目。

终章 祈りそして希望

大家聚集到秋维拉村左面的小屋中召开会议，准备发起总攻。会后，王子回到鲁迪亚城，得知父王已去阻止皇帝的行动，也跟着出发。在秋维拉村会议桌上，取得精良的装备，进军达罗斯托斯城。这时，起义军用大炮攻破城门，大批勇士闯入城中。来到中庭，发现众人被一个怪物挡住去路，王子等上前干掉怪物。两旁的柱子突然发出高压电流，困住众人。只好使用飞行翼回到中庭，经过以前进不去的红门，来到城中的地下室，切断了电源。回到中庭继续往里走，在女神的帮助下，脱出敌人的包围，遇到父王，得知帕吉努恩城的发明家亨利（**ハリー**）已经完成了最强的龙之装备。

见到发明家，他说装备已转到考尔村出售。到考尔村一打听，价格相当高。购置齐装备，再次入城，来到熔岩炉。向里走，发现墙边一个人用战士**の**笛吹响了悠扬的乐曲。原来是与皇帝作对的勇士，被弄成残废丢在这里，王子发誓要除掉这个暴君。经过一番苦战，闯入王座**の**间。首先遇到皇帝的替身，他用魔法阵困住众人，使用战士**の**笛，脱出困扰。交战中，取得了王子的最终武器“太阳圣剑”。击败了怪物，他恢复了善良人的本来面目，众人一起冲入宫殿。过桥时，桥身突然塌陷，后面的两人不幸坠入深渊。失去同伴钦吉后，王子化悲愤为力量，来到皇帝面前，就在这时，龙战士破墙而入，这便是钦吉的本来面目。战斗中为电脑控制，体力为9999。打倒皇帝后，它现出了原形，原来是恶魔的化身。众人齐心协力，战胜最后的大魔王就全凭玩家的实力与运气了，相信美丽的过关画面不会令你失望的。



◀皇帝出现了，看上去并不十分邪恶，这一切真是他一手所为吗？



▶怪物终于现出了原形，原来是它操纵了皇帝。



◀怪物发出了死亡之光，给勇士们以沉重的打击，一定要坚持住。

文/马云波 责编/PINSER

世嘉世家

光明的力量Ⅱ——古老的封印

学会日文　更加光明

虽然本刊曾多次介绍这款经典中的经典，但这次还要将其精彩的内容展现给大家。剧情是 RPG 的灵魂，而国内玩友却无法洞悉，虽然也能玩通，但这是最大的遗憾。这次我们登出这种“日文教材”式的文章，不仅想让大家对 RPG 有个真正的了解，也想让正学日文的人有所收获。篇幅有限，将会连载。喜爱与否，请给个话儿。

MD　厂商 CLIMAX&SONIC　类型 RPG　容量 16M　发售日 93 年 10 月



寓教于乐，一边玩游戏，一边学外语！

故事开始

古老小庙

ジッポ杰波；ちよっと 样子な见てくるからお前たちはここで待ってろ！

我去前面稍微看一下，你们在这里等着。

チッ……行きどまりか！

去……走不通！

こ ここだ！ かくしかいだんがあるぞ！

这里、这里！有一个隐藏的台阶！

おい！やろども！こっちだ ついてこい！

喂！小子们！在这里，快点过来！

手下：へい！

是！

杰波：古えのほこらのかくしべやをついに见つけたぞ！

终于找到了古老小庙的隐藏房间！

たたからばこがあった！ここの中にあるのか！

有…有宝箱！里面应该有什么吧！

ち ちがう…このたからじゃないぞ！

不，不是…这不是宝物啊！

手下：おかしら 传说のジュエルは…いったいどこにあるんでしょう？

老大，传说的宝石…到底是在哪里呢？

杰波；おや…あそこに光るのは？ あ あれにちがいな… あそこに はめこまれているのが 传说のたから 光とやみのジュエルだ

噢呀…那里发光的是？啊，没错…镶在那儿的就是传说中的宝藏，光明与黑暗宝石。

在王宫

王：…あれて きおったな！

…好象来了啊！

大臣：は？ なんでございますか？

请问是什么事呢？

王：あらしがきそうだな！

暴风雨好象来了！

大臣：はあ そのようですな… しかし このきせつにして あらしとは ずらしいですな！

噢，好象是的…可是，在这种季节有暴风雨真是稀奇啊！

士兵：しつれい いたします！

对不起！

大臣：うむ 古えのとうへの 见まわりの时间か？

嗯，往古老之塔巡逻的时间到了吗？

士兵：はい そうでございます！

是的，正是如此。

王：なぜか…气がせく？

为什么…我会如此焦躁呢？

大臣：は？ なんでございますか？

噢？请问是什么事呢？

王：いやな よかんがするのだよなにごとも なければいいが…

我有一种不好的预感，不知道该怎么办…

大臣：あっ しまった！ つむじがぜが はいってきた。

啊、糟了！风吹进来了。

王：ぬぬっ ほんとうだ！ と とびらを しめるのだ！

嗯，没错！风把门给关上了！

在古老小庙

杰波：だめか？ どうしてもとれないか？

不行吗？怎样都拿不下来吗？

手下：ウーン！ウーン！だめだ とれねえ…

嗯！嗯！(拔物时之拟声词)不行啦，拔不下来…

なんだ！ だらしねえなあ…だったらおがやってやる！

什么！你真没毅力…干脆让我来试试！

ちきしょう…だめだ ビグとも しませんぜ！

可恶…不行了，它一动也不动！

杰波：もういい！ こうな たら おれだやってみよう！

好了！如果是这样，那么我来试试好了！

ほんとに だめだ！

真的是不行！

こうなったら やけだ！いっぺんに 2つのジュエルをひっぼってみるとするか！

我再试试看！这次我要一次抓着两颗宝石用力拔！

手下：おかしら…だいじょうぶですかい？ …おかしら！

老大…不要紧吧？…老大！

杰波：いててて……

痛、痛、痛……

手下：おかしら！ やりましたね！ ついにジュエルをてにいれた！

老大！你办到了！把宝石拔下来了！

杰波：え なんだって？ あっとれた！ ついに传说のたからを てにいれたぜぇー！

啊，什么？拔下来了！总算把传说的宝石给弄到手了！

手下：どうしたんだ？ なにがおこったんだ！

怎么了？发生了什么事！

杰波：このままじゃ やべぇー！にげないと生きうめだ！ おれについてこい！

现在很危险了！不逃大家就没命了！快点跟我走！

皇宫中

大臣：谁か！ 谁かおらねか！ ぎょくざの间にあかりを！ あかりを持ってくるのだ！

来人哪！把大厅的烛火给点起来！快把烛火拿过来！

王：まあよい！だいじんよ…しかし つむじかぜのおかげでまっくらになってしまったな きせつはずれのあらしめがとんイタズラをしたものだ。

大臣，算了…因为风的关系，我们都处于黑暗中。不按照季节的暴风雨真是很麻烦哪！

ど どうしたのだ！なにがおこったというのだ！

怎、怎么了！到底发生了什么事呀！

大臣：やや！ 古えのとうが！

啊！古老之塔，它！

王：なに？ 古のとうがど うした！

什么？古老之塔怎么了！

大臣：け けむりをふきあげています！いまのらくらいが…古えの塔におちたようです！

嗯，雷劈了！刚刚的大雷好象打在了古老之塔上。

王：なんと！ とうにらくらいだと！ いったいどう うことだ？

什么！塔被雷击中了！到底发生了什么事呀？

士兵：たた 大变です よの知るかぎり あのとうにかみなりがおちたとはなかった

不不，不得了了。刚刚不知道怎么了，大雷突然打到塔上。

大臣：いかがいたした？

到底怎么了？

士兵：申しあげます！ 古のとうのあかずのとびらが！

对不起！古老之塔的大门被……！

王：あかずのとびらがどした！

打不开的门发生了什么事！

士兵：あけはなたれているのです！

被打开了！

大臣:なんだと?そんなべかな!あれほどあけようとしてあかなかつた とびらだぞ!

什么?怎会有这种怪事!是什么打开大门的!

士兵:とうにらくらいがおこるまではしまっていたのですが…ふりかえるとあいていたのです

是大雷打在塔上时,大门就…慢慢地开了。

大臣:いつたい どういうことだ…わかつた! 私がたしかめる

是这样了啊,我知道了!我要去调查一下。

王梓 おききのとおりです…私はさつそく古えのとうへ!

国王陛下,正如你所听到的…我现在要前往古老之塔!

王:う うむ! たのんだぞ!

嗯,拜托你了!

大臣:それでは さつそく 私を あんないしてしれ!

那么,你快点带我去吧!

王: …ふうむ…气のせいか…あかずのとびろのことといい…きせつはずれのあらしといい? …ううむ…わけがわがらんやはり…气のせいか?谁かに见られている!そんな气が したのだが…

…嗯…有种不好的感觉…是打不开门的事呢还是不按季节来的暴风雨的关系呢? …嗯…我还是不了解,果然是种不妙的感觉?感觉到好象有人一直盯着我……

王:きょうは…どうも しんけいしつになつているか?

今天…有谁留在谒见室呢?

谁かいるのか?

到底是谁在?

…まちがいない!よのほかに 谁かがいる いつたいどこにいるのだ!

没错! 真的有人在,到底是在哪里?

…だ…れ…か…谁かおらんかー!

来人啊! 快来人啊!

うううわあああー!

呜啊啊!

老婆婆:ケツヒツヒツヒツ ! やつと きたようだねえ!

(奸笑声)喔,你来了!

おやおや…けげんそうだね あんたはどうしてそこにいるのか わけもわからないだろうけどさ あんたはこのオババまじないで ここによばれたんだよ

喂…你觉得讶异吗? 怎么会不知不觉就来到这里呢? 我告诉你,你是被我的魔法叫来的。

ヒツヒツ おとかえろうつたつて…ここは まよいのもりだから かえれつこないよ!

(奸笑声)你要回去啦,不过…这里是迷惘森林,是无法回去的喔!

かえりだければ オババのねがいをきいてくれるしかないよさて どのねがいをきいてくれるのかね?

要回去的话,一定要听一下老婆婆我的心愿。这样,你要听哪一个心愿呢?

それじゃ 名前をきいとこうかね?

那么,你叫什么名字呢?

ほう ボウイ(设定的主角名,下同)ていうのかい? いい名前じゃないか

…喔,是叫做博维?是一个不错的名字。

それじゃさつそく行つとくれ!

那么你现在快点去吧!

え なにをするのかだつて…

咦! 去做什么呀…

行けば わかるようにしておくよ

你去了之后,你马上就会知道了。

格兰西尔城

母亲:おはようボウイ!すつかり ねぼうしちゃつたわね

早安,博维! 你怎么还戴着睡帽呢。

ゆうべのあらしのせいで…ねむれなかつたんだね

昨晚暴风雨之间…一定睡不好的。

はやく がつこうにお行き!きつと アストラル贤者とサラたちも待つているよ

快点去学校吧! 阿斯特拉尔贤者和莎拉他们一定在等你。

人: お前だちの ししょうアストラル样はグランシールいちの大贤者じゃ!

你的老师阿斯特拉尔是格兰西尔地方的大贤者!

あのように えらいお方が みずから がつこうをひらくとは…

而象他这么伟大的人,居然会办了一间学校…

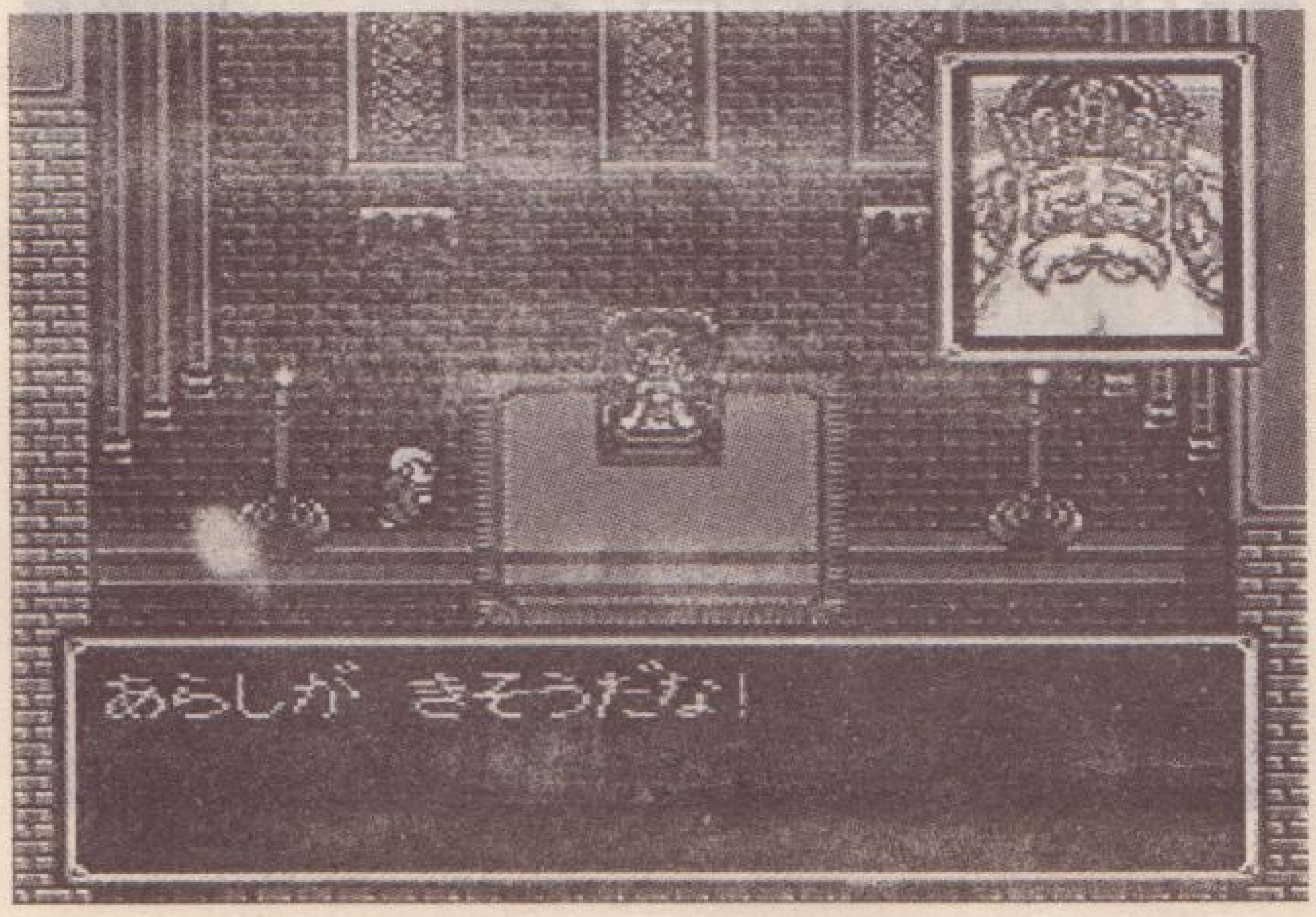
ほうほうにアタマが下がるわい! お前もしつかりよなよでごおん返しをせねばならんぞ!

真是头脑坏掉了! 你最好把我的意见告诉他!

女人: うちのおじいさんたら あんたのことじぶんのマゴみたい 思てるんだよ いろいろうるさいだろうけど あなたがかわいくてしかたな いのいやがらずにきいてやつておくれ

我家的老爷爷,一直把你当做自己的孙子一样,所以讲起话来会很罗唆,你一定要很细心地把这些令人不耐烦的话听进去。

人:よつぱうず! きょうもはやいなかなかかん しかじ やねえか…!しかしなんだなたいしたもんだぜておんはさ…!



唷,小鬼! 今天怎么也那么早去上学,令我好敬佩呀…! 我想是受到伟大的亚斯特拉鲁大人影响…!

お前みたいな恶がきでもリッパに教えてくださるんだか おかさんもさぞうれしいだろうよ

能把你从不懂事教导成为堂堂正正的人,你的母亲一定会很高兴的。

ヒューイ修伊:ううねむいよー! ちえつジャジャのやついまごろガーガねてんだろなあ

嗯一! 好想睡唷一! 可恶,嘉嘉那家伙到现在…在一定还在睡。

サラ莎拉:アストラル样だつたら地下のしょさいにいらつしゃるけど…でもなにかいつもと样子がちがうみたい

阿斯特拉尔老师才下去地下的书斋不久…但是他的神情好象不太对劲的样子。

阿斯特拉尔:うーむ…ううう…む…しかし…いや? ひよっとして! うううう一む…ん? お前はボウイではないかなんだいつからそこにいたのだ?

嗯……嗯……可是……不对? 等一下! 嗯……?你不是博维吗?是什么时候就在我身边的?

うむ! そうかもうそんな时间がわかつたすぐ行こうせきについて待つていこくれ

啊! 时间到了,快点去上课吧,你快到座位上去等着。

ところでボウイよ…お前ゆうべのあらしをどうかんしたね? うむ…いや…な なにかこうただならね ふきつなけはいをかんじはしなかつたかこ…

对了,博维…,你对昨晚的暴风雨有什么感觉?嗯…有种不寻常的感觉,觉得有不妙的事情要发生…

いや! なんでもない 私の气のせいだろう わざわざよびとめてすまなかつた

不! 没事,没事,这只是我的感觉罢了;把你叫回来真是对不起。

莎拉:どうしたの? ボンヤリしちゃつてさ あんたのせきはヒューイのとなりよ

你在做什么? 不要再迷糊了,你的座位在修伊旁边。

修伊:ぐぅ…ぐぅ…はつ!な なーんだソツニク……ああ よかつた! アストラル样かと思つたよ!

(打鼾声)哈! 什、什么,是博维啊……啊,还好! 我还以为是阿斯特拉尔老师来了!

阿斯特拉尔: おお みなそろつているなではさつそこうぎをはじめよ

噢,大家都到了嘛,那么上课要开始了。

う うん? ジャジャのやつはまだきておらんのか? しょうがんないやつだ

嗯? 嘉嘉还没来吗? 没有时间观念的家伙。

まあ よいそのうちくるだろさて…とぜんかいはどこまではなしたかな?

算了,也许他待会就会到了。那么,上次我们讲课到哪里了?

士兵:アストラル样!

阿斯特拉尔大人!

ハヤハヤ…アストラル样 たいじんの命令でまいりました どうかいそいでグランシール城へ!

(喘气声)阿斯特拉尔大人有大臣的命令,他请你快点进格兰西尔城!

阿斯特拉尔：どどうしたなにをあれている！

怎么了，那么慌张的！

士兵：王样が グランシール王がきうにくるしみだされて…と とにかしはやくお城へ！

国王感到很痛苦的样子…不管如何，请赶紧进城！

阿斯特拉尔：なにつ グランシール王が？ う うむわかつたすぐ行こう

什么，格兰西尔王？嗯，我了解了，我马上去。

きいてのとおりだ お前たち私は城へ行かねばならん すまんがしばらく待つていてくれ

正如你们所听到的，我非去王城不可，你们在这里等我回来。

修伊：おいきいたか？ ボウイ！王样が倒れだんだつて！？

听到了吗？博伊！国王病倒了！？

ただのぴょきにしちゃあの样子 フッウじゃなかつたぜ うーん 气になるなあ！

好象不是普通生病的样子。嗯，要注意喔！

莎拉：…ねえヒューイ！あたしたちもお城へ行つてみない？

…喂，修伊！我们要不要去城里面看一下？

修伊：ええつじょうだはよせ サラ！兵士でもない オレたちが お城になんかはるわけないだろ

喂，不要说笑了，莎拉！就算城门口没有士兵，我们也不可以进城的。

莎拉：ウフフ！だいじょうぶ あたしい一ことかんがえちゃつた！

（笑声）！没关系，我有好办法！

ねえ ボウイひょつとしたらお姬样にだつて会るかもよ？ねつねつ 行きましょうよ！

嘿，博维，你要不要去呀！说不定可以看到公主喔？去啦！去啦！

莎拉：これできまりねアストラル样が かえつてこないうちに さついそざましょ！

就这么决定了，在阿斯特拉尔老师还没回来前，我们快走吧！

城门口

士兵：コラ コラ！どこへ行くんだ お前たちよ！

喂！喂！你们要去哪里！

莎拉：あの…私たちアストラル样によばれてきたんです

这个…我们是被阿斯特拉尔老师叫来的。

士兵：ん？アストラル样…？

嗯？是阿斯特拉尔大人…？

莎拉：私ちアストラル样のでしなんです せんせいがわすれ物をされたのでお届にまいりました

我们是阿斯特拉尔大人的弟子，把老师忘记的东西带来。

士兵：わすれものを とどけにが？うーん…じゃあかたがないなあ

送东西来的吗？唔…哎，真是的！

ウホン！お城ではくれぐれも 行どうに气をつけるようにな ようがすんだらサッサとかえるんだだ

喂，你们入城后一定要小心一点，东西送完后要立刻回去喔！

在寝室中

王：う…ん…ううう…ん！

唔…唔…嗯！

公主：ああ…父さま！しつかりなさつて！父さま！

啊…父亲大人！请振作一点，父亲大人！

大臣：どしたのだ？アストラル殿！

怎么样了？阿斯特拉尔！

阿斯特拉尔：ふうむ…おからたには これいつておかしなところは见うけられぬが

嗯…国王身体并没有异状。

大臣：しつ しかし このくるしまれよう……とてもただごととも思えませねが

可，可是，这么痛苦的样子…请再仔细想想是否有其它原因。

阿斯特拉尔：うむ私のかんがえがまちがつて いなければおそらく うん？

嗯，如果我的猜测没错的话，恐怕……嗯？

こらつ お前たち！こんなところでいつたいなにをしているわだ！

喂，你们！到底在这里做什么！

修伊：（ヒャーツ）すいません！アストラルさま

（惊慌的样子）对不起！阿斯特拉尔老师

莎拉：あ あの 私たち王さまのごようじが しんぱいでその…ご ごめんなさい…

这个…这个…我们只是担心国王的病况，所以…对，对不起…

阿斯特拉尔：王样が心配で…？ うそをつきなさい！お前たちのかんがえはおわつておるぞ！

担心国王…不要胡说八道！你们想什么，我很清楚！

このきかいをいいことに城を见てみたかつたのであろう？…まつたやつらだ

一定是珍这个好机会进来城里看看的吧？…真是的，一群令人困扰的小孩。

大臣：どうなされました？アストラル殿わて その者たちは…？

怎么了？阿斯特拉尔大人！而这些人是…？

阿斯特拉尔：いや…あの…シドロプドロ…なんとも めぽくない私の教え子たちでしてな…

（惊慌、羞愧的样子）…没什么，是我的学生们…

大臣：ほうアストラル殿のおでしさんがなかなか わか者たちですな

喔！阿斯特拉尔的学生们都是相当年轻，高尚的人哪。

はて しかし…アストラル殿この样な时に人をおよびになるとは なにがおかんがえがあるのですか？

可是…阿斯特拉尔，你为什么在这种时候，还叫人进来呢？不知道在想些什么？

阿斯特拉尔：いや…よんだわけでは…（アストラルはボウイたちを にらみつけた）

没…并没有叫人…（阿斯特拉尔瞪了博维等人一眼）

ウホン さきほど もうされたな

呃，我们再继续刚刚所讲的。

古えのとうのあかずのとびらがあいていると あのとうにまつわるぱ いい えみに气にかかる

古老之塔的大门被打开了，和这塔流传的消息有种奇妙的牵连。

あかずのとびらと 王のやまい なにかかんけいがありそうな气がするのだ

打不开的大门打开，和国王的病之间，一定有某种关系。要留意一下。

だいじん殿 私はこの者たちらをつれ古えのとうを调べてこようとう しばし お时间をいただきますぞ

大臣，我想把这些人带往古老之塔一起调查，那么时间也差不多了。

さあ 行くぞ お前たち！

走吧，你们！

私に ついてきなさい まつたく こまつたもんじゃ！

紧跟着我！

あんまり せわをやかせんでくれ！

不要再给我添麻烦了！

いきがりよ まきこむかたちになつてしまつたが これもまあよいきかいだ いずれ お前たちも 王につかえるみ このさい しつかりめをはたしてもらうぞ！

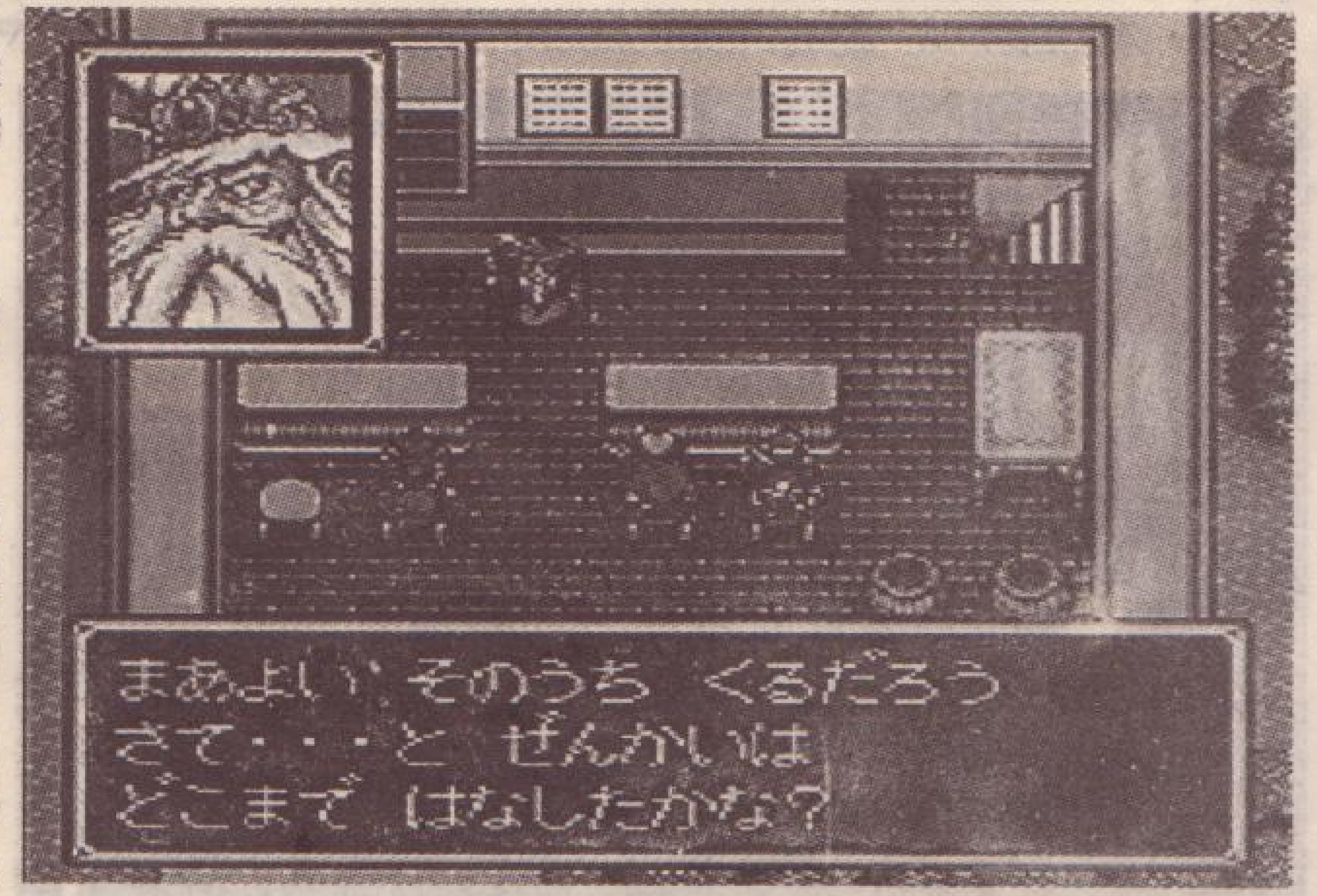
到了这种地步，你们想脱身也没办法了，倒不如趁这个机会好好为国王做事吧！

じゅんぴはよいか？ボウイいむ…！それではとづへ向うとしもう さあこつただ…

准备好了吗？博维，嗯！那么，向塔出发吧！来，这里…

士兵：アストラル样ならば すでに古えのとうに行かれた さあいそぐがよいぞ！

阿斯特拉尔大人已经往古老之塔了！你们快点赶上去吧！



责编/PINSER

天地创造

创造天地 辉煌壮丽

在早期，深受 RPG 的玩友对于 A · RPG 是不屑一顾的，不伦不类的这些人的藉口。然而，真的是这样吗？48M 的《幻想传说》在票选榜和累积榜停留至今就是很好的说明。若注重动作则剧情不理想又是一个藉口，那么不仿玩一玩这款创造天地的游戏吧！



SFC	厂商 ENIX	类型 A · RPG
	容量 32M	编号 SF32019

波澜壮阔的大手笔剧情带来无与伦比的感觉

由于本文篇幅所限，故此一些普遍问题在这里进行统一说明：

①游戏中一定要注意与正文中未提及的人物交谈和交谈的充分性。另外，有的角色在与主人公谈话后会自动离开，遇这种情况如果可能的话要继续进行追问。

②本文中所有按键的指示说明，均是在未做手柄调节的情况下。

③在世界各地经常有一些进入后发觉没有名称的地方。这些区域中往往可得到最初的蓝色或某些道具，因此务必要注意在地图上的搜索。特别是当主人公拥有船支和飞行器后会更加便利。

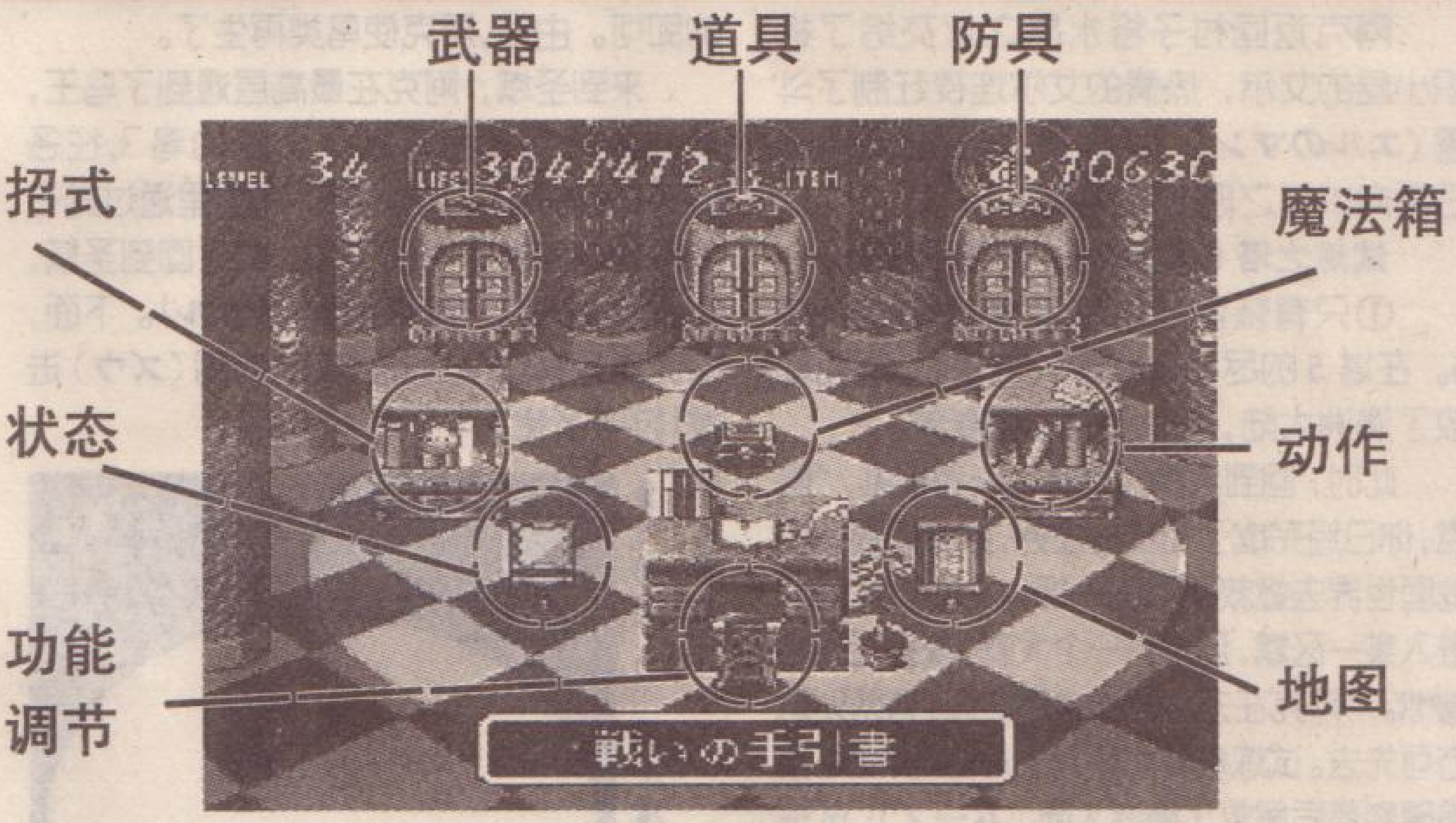
④游戏中有许多特殊道具。主人公要经常使用、给予或带着道具见某人，在这种情况下必须给主人公装备上所需物品，如需使用还要在特定时机按 X 键。

⑤游戏中有相当大量的插曲剧情，如主人公帮助别人发明电灯、替某人求爱、选举镇长……甚至还可以见到《天地创造》的开发小组。

在广阔的银河系内有一个神奇的星球。它拥有两颗心——外面和里面；光明面和黑暗面。但是，经过 46 亿年的孕育，两种意志在进化的过程中走向不同的方向。光明面的意志，是令新生命的诞生和新技术的不断出现；黑暗面的意志，是令冰河时期的降临和灾难的产生……

第一章　旅行的起点

在这个神秘的星球上，有一个被称作水晶村（**クリスタルホルム**）的美丽地方。我们故事的主人公阿克（**アーク**）就居住在这里。在一个阳光明媚的早晨，阿克照例被艾尔（**エル**）叫醒。他首先来到长老的房间，而后按照指示前往北面的机织小屋道歉。顺便说一句，阿克是个很顽皮的年轻人，因此经常给别人制造很多麻烦。



回到长老的家，冒失的他经受不住别人的激将，终于用地上的木桶砸开了那扇以前无法进入的门。阿克好奇地进入了幽暗的地道，在尽头遇到了精灵友米（**ヨミ**），它送给他一个神奇的道具箱。按 SELECT 键使可进入箱子内部，具体内容如上图。

当阿克在箱子中取得武器出来后，发现艾尔慌张地来到了洞中，并且奇怪地变成了一座冰像。不解的阿克连忙跑回屋内，在门口遇到了长老。"现在事情很严重，全村的人都变成了冰像，恶梦可能已经开始降临了。"此时阿克要进屋继续追问长老，"阿克，在这个村子外面有五座塔，它们拥有控制生命时的能力。至于具体的内容只有你进入塔中才能知道……现在这个世界的两颗心都已失去了往日的平衡，不过，你或许可以拯救这个星球。"

告别了长老，阿克离开了村子进入村西的第一座试炼之塔。在这里首先介绍一下战斗招式以及特性。

招式：普通攻击 A、跳跃 B、连击 快速连按 A、防守 R、旋转攻击 A＋B、跑动 Y、冲刺 跑动中按 A、滑刺 跑动中按 A＋B、钻爬 在某些较低的入口处拉前按 A。

特性：①在迷宫中一定要把敌人全部杀掉，因为杀死所有的敌人可能得到光球，而光球恰恰是打开某些障碍物的钥匙。②遇到特殊障碍物时一定要试着推推或攻击它。③在迷宫中有许多特殊道具，因此除了过关也要重视道具的收集，本文随剧情介绍的只是部分重要道具。④某些地形很复杂的区域参考地图是很必要的。

如无意外，阿克很顺利地到达了 5F，并遇到了塔的守卫者。经过较量取胜后阿克便释放了封禁的欧亚大陆，并且令机织小屋的姑娘们和艾尔解除了冰封。

返回村子阿克首先来到机织小屋与艾尔见面，而后便可在村中购买药物和魔法道具。值得一提一是，魔法道具需要最初的蓝色（**プライムブルー**）来制造，因此一定要注意收集最初的蓝色才能保障魔法的使用。

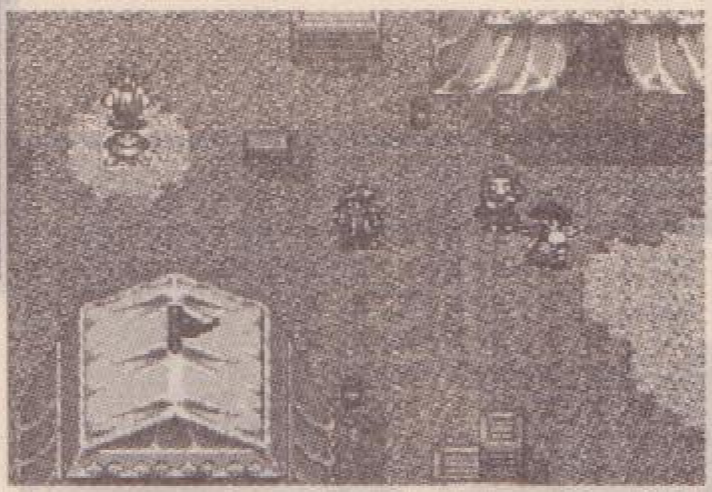
一切准备完毕，阿克开始向其它试炼塔进军。

试炼之塔 2(试炼塔 1 的西侧)

①1F 注意观察左上和右上方原始石像额头宝石的颜色与其它石像是否一致，推动它们可产生道路。②5F 用火盘抛向中间的开关令上方门打开。最终与守卫者相见，阿克释放了南美大陆并令部分村人复原。

试炼之塔 3(试炼塔 2 的东北方)

①墙壁上的灵魂必须跳起攻击，如被其吸



◀这个村子的音乐是最最出色的。

收会返回塔3起点。最终阿克解救了非洲大陆并令部分村人复活。

试炼之塔4(试炼塔3的东侧)

①地形初次变得较为复杂，而且还加入许多空中绳索，要注意保持平衡。②从B1右下方洞中至B2，从B2至3F，在其左上方引取得水晶之丝(**クリスタルの丝**)最终阿克解救了北美大陆并令部分村人复原。

阿克返回村子将水晶之丝交给了机织小屋的艾尔，热情的艾尔连夜赶制了斗篷(**エルのマント**)。清晨，阿克取得斗篷后便向试炼之塔5进发了。

试炼之塔5(试炼塔4的东南部)

①只有装备艾尔的斗篷才能进入塔5。在塔5的尽头击败敌人首领后，阿克释放了澳洲大陆，并令全村生物复原。

此时，回到水晶村再次与长老相见，“阿克，你已经完成了初步的任务，接着你要前往地面世界去拯救那里的一切……你出村向东进入某一区域，那里有一个大洞，我会在那等着你。”阿克在去东面的大洞之前，有两处地方可先去。试炼塔3北侧有一片山地，通过推障碍物最后解救了穆诺大陆(**ムーノ**)；试炼塔4南有一地下室，通过抛物品最终释放了波里尼美亚群岛(**ポリネミア**)。

如约，阿克在大洞旁见到了长老，可还是放心不下艾尔，于是再次回村看望……再回到大洞口，在听完长老最后的叮嘱后(交谈选第二项)纵身跳入了无底的深渊。

第二章 世界的复生

在地洞的出口，阿克慢慢地苏醒了过来。难道这就是地面世界，可是周围除了土壤和空气一无所有！(注：此地区上方有记忆的地方，一定让你久等了吧)。

阿克由亚马逊河流域(**アマゾン**川流域)前往沙漠地带中部的长青区(**エバーグリーン**)，这其中有一棵千年的太阳神之古树(**ラーの大树**)。

拉之古树内部

①杀掉某敌人后出现光球，跟随光球到达水塘，水塘旁的百合会赠送巨大的树叶(巨大な叶**つぱ**)，有了它阿克就能游泳了。②B8的百合会赠送太阳神之水滴(**ラーのしずく**)，服用后便可以顺利进入B2右上角的入口。原来里面有一只巨大寄生虫，要先消灭两侧的小虫，待中间出现大虫头部时再用连击杀掉。从此世界上出现了绿色植物。离开洞穴，阿克再次找到太阳神之古树，它为了表示感谢赠送了草之徽章(**草のメダル**)。

经长青区以北的基亚那高地(**ギアナ**高地)。阿克到达了北美科罗拉多高原(**コロラド**高原)。这里有两个去处，南侧的圣域**サンクチュアリ**和北侧的大断崖**グレートクリフ**。

大断崖

①6F可取得岩石之矛(岩石**のヤリ**)，装备此矛可劈开某些挡路的岩石；②某些岩石为敌人伪装。③在某处山崖上的枯草丛中仔细观察会发现闪光点，发光体为尖锐爪(**するどいツメ**)，得到它阿克便可攀爬某些特殊崖壁。最终在山顶遇到巨鸟，待其低飞时攻击，出现两只时一直攻击绿色的即可。由此，阿克使鸟类再生了。

来到圣域，阿克在最高层遇到了鸟王，他允许阿克随意乘做下面的幼鸟飞往各地，那么首先去风之谷吧。在那里通过抛石头阿克令世界上出现了风。此时回到圣域，鸟王会赠送风之徽章(风**のメダル**)。下面，阿克准备乘幼鸟向非洲的动物园(**ズウ**)进发(狩猎区**サファアリアム**以南)。



▶气势宏大的满屏魔法令人激动。

动物园

①阿克每杀死四个产生光球的敌人后，回到雨的祭坛(雨**ごいの**祭**だん**)便可令部分区域产生水道。②某一区域要利用青蛙敌人吐出的气体推动阿克撞开石壁。③第三座雨祭坛周围堵住河口的木桩可以推动。最终，杀死敌首后阿克令动物界得到了再生。

现在前往狩猎区**サファアリアム**，阿克得知狮子王之子莱姆(**ライム**)去了南部的战时之谷(**せんじの谷**)修炼，可是一去就音讯全无。

战时之谷

①解救出莱姆之后，一定要注意保护它。比较好的方法是了解它的行进路线后阿克一人快速前进，与其保持不在同一画面，②行进至石桥上，应注意控制阿克的速度。在山崖的最高处阿克与敌首交战。这时要用莱姆运来的石块投掷敌人，当敌倒下后阿克过去察看，谁知它竟诈死……不过最终还是被莱姆消灭了。

阿克回到狮子的巢，狮王赠送了谢礼并答应协助阿克去东面的山。东行，在印达斯河(**インダス**川)土已由犀牛组成了浮桥。因此阿克顺利地到达了亚洲西部的青藏高原(**チベット**高原)。首先前往东侧的艾克尔山(**エクルマータ**)，那里是人类沉睡的地方。

艾克尔山

①当阿克被敌人攻击而导致混乱后，一定要使用风之徽章或马上移动至另一画面。②1F的山洞中要利用斜坡撞开上方的冰壁。③阿克得到雪见草(雪见草**の**药**つぱ**)后，回到有雪人疗伤的温泉，将雪见草从左侧放入温泉，而后雪人便能帮阿克渡过上方的断桥。最终，在山顶发现了黑模仿师，起初他以雪人形象攻击，阿克只要用身体碰冰块即可，而后他便会变回原身。经过一番激战终于取得了胜利，可是阿克也不知不觉地晕倒了……在梦中见到的循环过程道底意味着什么呢?食物链吗?

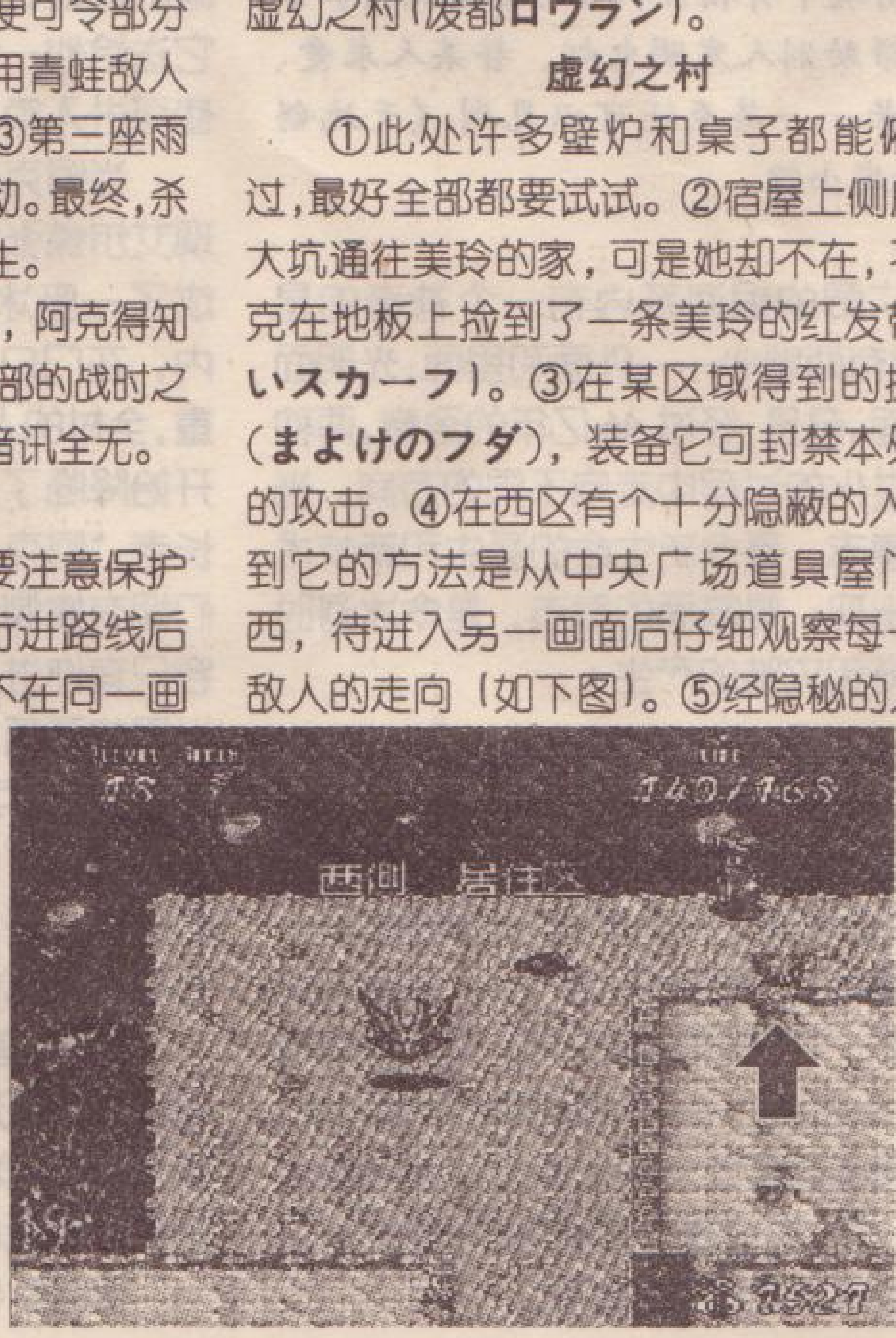
第三章 天才的复活

当阿克醒来时，发现自己正身处于西藏的拉萨村(**ラサの村**)。他首先在村子上部拜见了僧侣克麻里(**クマリ**)，从而得到了骨之徽章(骨**のメダル**)。而后，阿克来到村口与老人梅霍(**メイホウ**)相见，并与梅霍一同来到克麻里处。梅霍告诉大家自己的孙女美玲(**メイリン**)去了虚幻之村至今未归……

阿克经黄河流域进入戈壁沙漠(**ゴビ砂ばく**)。他在一陌生小女孩的带领下到达了楼兰镇(**ロウランの町**)。经过中央广场西侧兰峻(**ラムヅン**)家来到了美玲的家。好不容易俯身钻进了左上角的壁炉才找到了美玲，可她却总是劝阿克立刻离开这里。没办法，只好先在宿屋留宿一晚。深夜，阿克被友米叫醒，此刻他发现周围全是死尸，原来这里传说的虚幻之村(废都**ロウラン**)。

虚幻之村

①此处许多壁炉和桌子都能俯身钻过，最好全部都要试试。②宿屋上侧房间的大坑通往美玲的家，可是她却不在，不过阿克在地板上捡到了一条美玲的红发带(赤**いスカーフ**)。③在某区域得到的护身符(**まよけのフダ**)，装备它可封禁本处幽灵的攻击。④在西区有个十分隐蔽的入口，找到它的方法是从中央广场道具屋门前向西，待进入另一画面后仔细观察每一死尸敌人的走向(如下图)。⑤经隐秘的入口可



◀图中箭头所指即为入口。若不仔细观察，确实不易发现。

达北侧居民区阿克在墓地找到了美玲的狗(ターボ)，把发带给它嗅后，再离开基地便可跟着狗见到美玲……

离开幻之村时阿克遇到了梅霍，经他指示前往游牧民族塔克拉马干（タクラマカン）讨教渡过沙漠的正确方法。

迷惑沙漠(まよいのさばく)

正确路线：进入后先西行见到三块大石头，再南行至许多大石块处，以此所为一个座标朝西北方行进，见到怪兽头骨后一直向上便可到达出口。

通过沙漠西行阿克到达了鲁瓦尔村（ルワールの村）。在旅店里由于偶然的机会阿克结识了公主的女护卫菲达(フィーダ)。

第二天清晨，阿克来到了北面的鲁瓦尔城。在2F他参加了选驸马的考试，并在右侧的休息室结识了罗伊德（ロイド）。到面试的时候，阿克进入皇家大厅见到了国王及公主，真是太奇怪了！公主的相貌和名字都与艾尔一模一样，只是脸上没有一丝笑容。然而当选驸马的条件就是解除公主心中的恶梦，使她再次露出笑容……



▶这个带有铁链的城门给人一种图腾感。

利用皇家图书室中得知的秘密，阿克首先前往北部的马修森林（マッシュの森），在其入口处的杉树旁取得冬菇（きのこ）。而后回鲁瓦尔村把冬菇交给旅馆中制药的人，第二天便可从他那取得催眠药（ねむり药）。再把催眠药放入鲁瓦尔城厨房的汤锅里，然后出城再进来就会发现城中除公主外所有人都被催眠了。借此机会，阿克进入监牢，从看守身上取得钥匙(ろうやのカギ)救出了侠盗白色的风。并经他指示在3F找到国王的卧室，在其中移开右上角的金像后钻入密道，最终可取得守护之铃(まもりのすず)。装备它，阿克便可前往西北的诺菲斯达森林(ノルフェスター)。

诺菲斯达森林

①装备守护之铃进入其中，如果路线正确就会听到铃声。②到达被破坏的桥后应从右下方绕行。进入天色阴暗地区，某近湖区可找到犬笛(犬ぶえ)。③阿克听到呼救后解救了美玲，两人一同前进直至目的地。

这里难道是斯德哥尔摩？怎么这么象故乡水晶村！正当阿克不解的时候，他们已被群狼包围，不过只要吹起犬笛就可以把它们驱散。

进入村子，阿克在公主的出生地找到了公主亲生父母的画像，并把画像交给美玲，叮嘱她要……

回到鲁瓦尔城，阿克看见了国王，就在这时画面竟转到了斯德哥尔摩。原来某日国王对斯德哥尔摩进行了大屠杀，除“公主”外再也没有其它的幸存者了……此时，阿克乘混乱之机与施此幻术的美玲回到了旅店。深夜，阿克在梦中见到了长老，他叮嘱阿克一定要去南方拯救一个天才……

第二天，阿克在村中得知公主昨晚就失踪了，而国王事情败落也已自杀。由于时局混乱，阿克顺利地通过了西面的比利牛斯关卡（ピレネーの关所）到达西班牙的利兹村(リッツの村)。在诊所得知有位勇敢的冒险家哥伦布(コロンブス)受女王的委托，以航海去寻找新大陆，可是现在他已失踪多日，而且这可能与不远的舒班城堡(ツルバイン)有关……

舒班城堡

①城堡仓库中可得城堡的钥匙（塔のカギ），作用为打开某门。②四块宝石的取得：黑宝石（ブラックオパール）位于厨房通风道的最高处；蓝宝石（サファイア）位于城堡入口的水池中，不过需先在B1打开蛇头开关放走硫酸才能取得；黄宝石（トパーズ），从左侧塔顶缺口越至右侧塔顶取得；红宝石（ルビー），将控制三盏大吊灯的开关推至286，回到下层经右侧吊灯可得。③凑齐四块宝石回到大厅……阿克落至地下室会遇到谜题，首先要击打3次敌人的真身（选择敌人真身较困难），成功后与右上侧人物交谈后进入一新领域，此次必须在敌人说完一句话之前以最快速度奔向右侧击打真身。在城堡尽头，阿克利用冲刺消灭黑暗女王，救出了冒险家哥伦布。

二人回到利兹村。夜间，女剑士菲达突然来访，她恳求阿克一定要保护好艾尔公主……第二天，众人在港口利用哥伦布传授的航海术前往新大陆。在船上阿克与艾尔公主再次相见了……深夜，他被惊醒，原来是幽灵正在袭击公主，利用冲刺消灭它们吧。

清晨，当阿克醒来时公主已经离开了，只托水手留给了阿克一封信（公主の手纸），内容大意是感谢他对自己的关心照顾……

在自由都市(フリーダム)阿克结实了一位出色的滑板少年派鲁尔(ペルル，可跟着他到达幼儿园)，从他口中得知西北方的近湖区(ニアレイク)有位杰出飞行器发明家。那么阿克先来到近湖区，在右侧空无一人的维（ウイ）实验桌上发现了他的日记，得知维的飞行器即将研制成功，而且还在附近的五大湖区（五大湖のほこら）试飞……难道维在五大湖区失踪了？带着猜测阿克来到了五大湖区入口，在这里有一位名叫萨柏斯（サーバス）的青年，他的女友娜娜（ナナ）在南方的里奥特（リッオト）失踪了将近一年。

没办法，看来阿克只有先去里奥特找到娜娜才行。但是，通往中美洲的科罗拉多河（コロラド川）水流湍急，根本无法渡过。经站在河口的人提示，在近湖区西北部的科明森林（クーミンの森）中通过杀敌可得优质木料（丸太），取得足够的木料回到此处便可建桥（给他木料后离开再进入河口便可建成）。依照此人的方法，阿克顺利地通过了科罗拉多河。经基亚那高原（ギアナ高地）后，终于抵达了南美节日中的里奥特，在这里阿克再次遇到了美玲，当两人来到北侧的神像时，她向阿克表达了爱意，并约他夜间来此见面……深夜，阿克如约来到神像前，可他竟遇到了思念已久的艾尔。原来这是美玲使用的幻术，她看到阿克见到艾尔的样子，知道他已心有所属便伤心地离开了。

第二天，阿克来到了里奥特港（リオットの港），通过水手们得知附近海域中经常有魔物出现，因此他们不敢出海。阿克当然不能袖手旁观，在答应船长后乘船来到了东面的人鱼之塔。

人鱼之塔

①塔内建筑结构相当简单，在最底层发现的红色魔鱼一击就能把它消灭。②在最上层阿克遇到了娜娜，真没想到她竟是一条美人鱼。娜娜托阿克把定婚戒指（エンゲーヅリンク）还给萨柏斯，并希望来生能够与他再次结缘……③另外，此处还可得到水之徽章（水のメダル）。

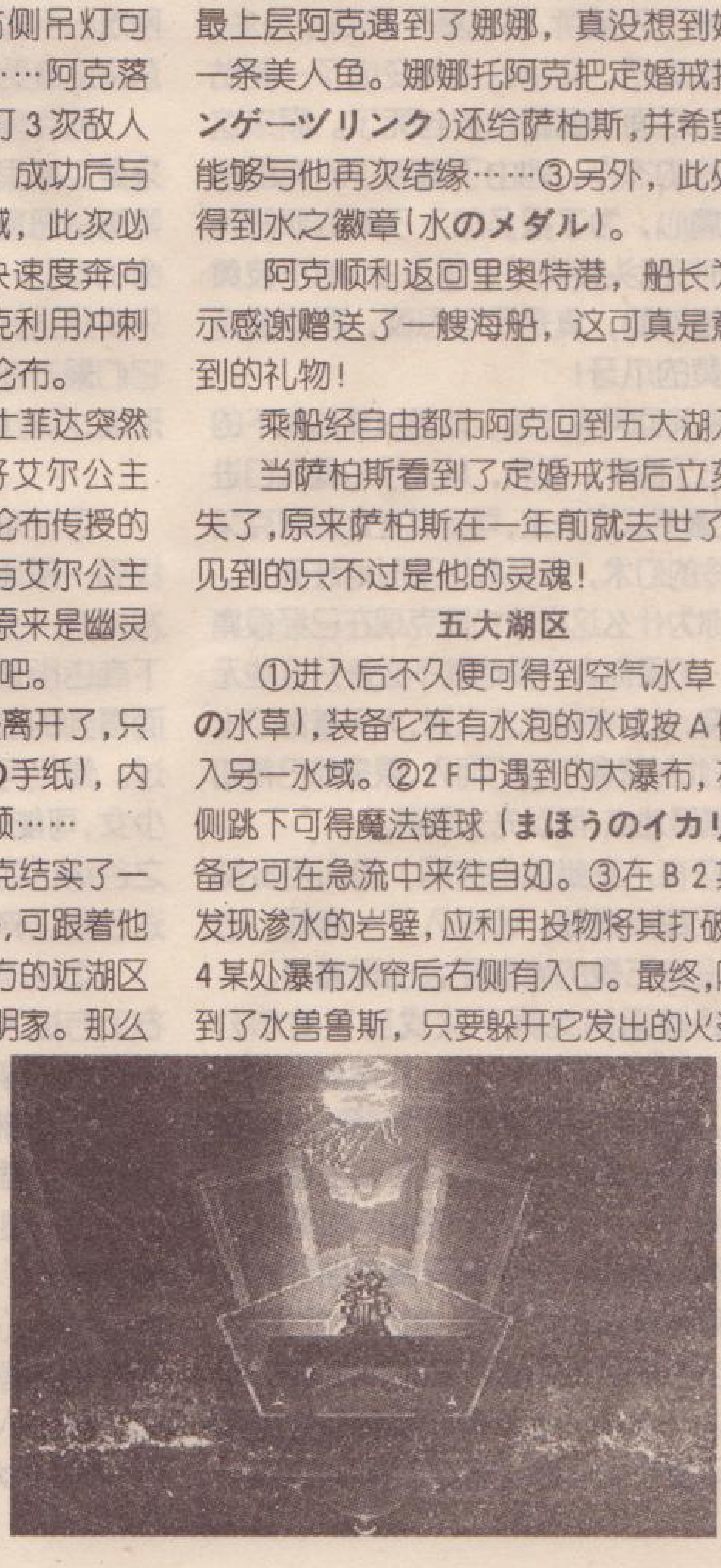
阿克顺利返回里奥特港，船长为了表示感谢赠送了一艘海船，这可真是意想不到的礼物！

乘船经自由都市阿克回到五大湖入口。

当萨柏斯看到了定婚戒指后立刻便消失了，原来萨柏斯在一年前就去世了，刚才见到的只不过是他的灵魂！

五大湖区

①进入后不久便可得到空气水草（空气の水草），装备它在有水泡的水域按A便可潜入另一水域。②2F中遇到的大瀑布，在其左侧跳下可得魔法链球（まほうのイカリ），装备它可在急流中来往自如。③在B2某处可发现渗水的岩壁，应利用投物将其打破。④B4某处瀑布水帘后右侧有入口。最终，阿克找到了水兽鲁斯，只要躲开它发出的火炎击打



◀天地玄黄，宇宙洪荒，无穷壮丽就在眼前。

海星便可取胜，随后获得角之徽章(角のメダル)并救出了飞行发明家维。

返田实验室，维发现由于缺乏某种特殊金属，故此飞行器无法完成。此刻，阿克只得乘船来到中国的云港(ユンコウ)。在旅店他意外地遇到了卧床的菲达。阿克为了帮她医治，首先去上方的医务所请教，经医生指点到旁边的龙商会取药。龙(ロン)为了让阿克替他逞制做恶多端的弟弟黄(ウォン)便赠了人参(コウライニンヅン)。最后再到医务所讨教服用方法后，回到旅店喂给菲达，解除了她的恶梦。原来，当年鲁瓦尔国王为了掠夺斯德哥尔摩的宝藏进行了血腥地屠杀。菲达在国王的命令下被迫杀害了艾尔公主的父母，所以她一直以来都很内咎，发誓一定要保护好公主(交谈选第二项)……菲达清醒后告诉阿克：黄为了当年的财宝把艾尔公主绑架到了龙之城堡，望尽快救她脱险。一出旅馆，阿克遇到了派鲁尔，他得知黄在城堡内收集了大量金属，其中包括维的飞行器所需的特殊材料。在前往龙之城堡之前，首先去西南岛屿某处找到加速鞋(やてのくつ)。

龙之城堡

①在城堡内如果被守卫的电筒照到就会返回起点。②某些墙壁用物品投掷后会发出怪声，应使用加速鞋通过跑动把它撞开。

在地下囚禁所，阿克终于找到了公主，可是当走近后，艾尔公主竟变成了一副骷骨，并且后面的退路也被封死了。原来这全是美玲的杰作，她由于遭到了阿克的拒绝非常痛心，为了报负加入了黄的罪恶阵营。此时，镜头转向了艾尔公主，她正被黄和罗伊德威胁，真是不可思议，罗伊德竟也成了黄的爪牙！

镜头转回阿克这边，他通过菲达抛下的索链逃出了监牢。而后，从大厅东侧入口进入，直至最终找了公主，可是就在此时阿克又中了美玲的幻术，幸好菲达及时地赶到了。"美玲，你为什么这样做？"阿克现在已经很痛苦了……如果你真的爱他就不应该开这些无聊的玩笑。此时美玲无言以对，大哭着跑了出去。就在此时派鲁尔破门而入，原来他已得知金属的藏匿地点，所以先去取得。

③在有六支蜡烛的房间，应利用投掷物品砸灭每支蜡烛。④进入下一房间，击打对面没有石像的墙壁便会出现通路。

历经险阻阿克终于又找到了艾尔公主，正当他们准备逃走之际，突然罗伊德出现阻拦。幸好菲达再次及时地赶到，并牵制住了罗伊德。乘此良机阿克和公主急忙从左上方离开……此时罗伊德由于被菲达的美貌和勇气吸引，决定离开黄帮助菲达众人。当阿克等顺利逃走后，黄怒斥罗伊德："如果公主被人救走的事被大莫斯科的威尔格大人(ベルーガ)得知那我们全都得死！"罗伊德忍无可忍一怒之下杀死了黄。

当众人准备逃离城堡时，全城爆发了大地震……阿克昏睡了许久才苏醒过来，此时身边只有派鲁尔和美玲。派鲁尔决定先回近湖区把金属交给维，而美玲在道歉之后也回拉萨去了。

重返维实验室后，阿克便可乘飞机前往大莫斯科了，飞行器必须在跑道上按A才能起飞或降落，L、R、Y分别为下降、上升和加速。

在冰冷的大莫斯科布满了忠实的信徒。他们都认为威尔格大人是名复其实的救世主，只有他才能制造永恒的乐园。为了弄清威尔格的真正身份，阿克决定前往南面的威尔格研究所调查。

研究所

①进入右侧入口，首先打开电灯开关，在本区域右下方还有电梯传送开关。②研究所内可钻进的入口稍有个别，要注意。③传送器必须跳跃进入。

通过B3的电脑数据库，阿克得知威尔格从前是一位多次获奖的化学天才，但是如今的他……

回到电梯上，再次下降进入最底层，遇到的大型机器人只要攻击腿部即可。最后阿克终于见到了威尔格，当然还有他那残忍血腥的生存法则……此刻阿克再也无法忍受，可刚想出手就被击晕在地。镜头一转，在亚洲的东京正遭受着威尔格的"制裁"……

阿克醒来时，发现自己正身处拉萨，原来是克麻里救了他。他提醒阿克："象征着黑暗的恶魔已经复生，这个世界遭到了致命的威胁……另外美玲得到了重要情报，只要找到五块星之碎片(星のかけら)，将它们聚齐在时间尽头的墓地就会有一颗星形成，同时黄金救世主也地渡降临……"

星之碎片收集计划

①在东京，阿克于左上方屋中的桌下找到一部通话器(トランシーバー)，由此发觉有一少女正在地下水道中求救。经地下商店街道入水道，打不开的门要利用后面得到的水道钥匙(下水贮水池のカギ)通过。最终阿克会看到一头狮子和那求救的少女，可能你已经猜到了，狮子就是在战时之谷结识的莱姆……少女为了表示感谢赠送了星之碎片。

②从非洲撒哈拉沙漠(サハラ砂ばく)右上方进入隐藏入口，在发现的死尸身上可得星之碎片。

③澳洲大平顶岩(エアーズロック)上遇到的学者会赠送星之碎片。

④从奥里特西南部的树林乘幼鸟可到格陵兰(グリーンランド)。阿克进入中部的企鹅村(ペンギンランド)，在交给右下方某一企鹅鲜花后便可得星之碎片。

⑤进入南美西部的亚斯达利加祭坛(アスタリカ祭だん)，阿克把桌上的药喝完便会晕倒，从而接受亚斯达利加神的考验……当再次服用药醒来时就能从箱中取得星之碎片。

凑齐了五块星之碎片，阿克乘船来到南极的时间极头墓地(トライバレー)，将星之碎片分别放入骷骨中，这时阿克的影子出现了……

第四章 英雄的出现

本章开头是一段很长的强制剧情画面，大意为：地底世界和地面世界有着共同的部分，但是地底世界象征着黑暗与邪恶……

离开房间，阿克收到了梅霍的书信，得知威尔格在西伯利亚东部建立了一座研究塔(ベルーガの研究所)。

立即出发，阿克经莫斯科向东进入西伯利亚平原(シベリア平原)的研究塔。

研究塔

众人相互配合着杀入研究塔，并且顺利地登上了威尔格的飞船。阿克在从菲达处取得七枚定时炸弹后，将其分别安装在七台电脑上。而后，大家来到船尾，没想到威尔格竟也在这里，原来他已经察觉整个计划的败落，故此想以救生船逃走，但是恶有恶报，他被狂风卷进了飞速旋转的螺旋桨……

此时，飞船由于大爆炸而急速下降，就在这危急的时刻，罗伊德和菲达牺牲自己的生命使阿克一人脱离了险境……乘幼鸟返回地面后，阿克前往那个连接着地底和地面的大洞。在这里他遇到了久别的冒险家哥伦布。做完一切的决战准备后，他与哥伦布互道珍重后(交谈选第二项)，便重新返回了地底世界的水晶村。在故乡，阿克经长老的引导进入了盖亚之石(ガイアストーン)的中心……

盖亚之石中心

在这里所有魔法都将失效。阿克与首先出现的黑暗盖亚交手时，唯一的攻击方法是用连击将其发射的光球弹回。经过一番苦战，黑暗盖亚将会变身迎敌，不过现在要比刚才容易对付，只要待其靠近阿克所在的石台时攻击即可。但是当他发射盖亚光线时一定要进行防御，否则后果不堪设想。

一切都结束了，地球上重现了光明和生机。新生命又开始了那无限的延续。



▲能自由地飞行，生活才真正有意义呀！

文/杨柯来 高健 责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

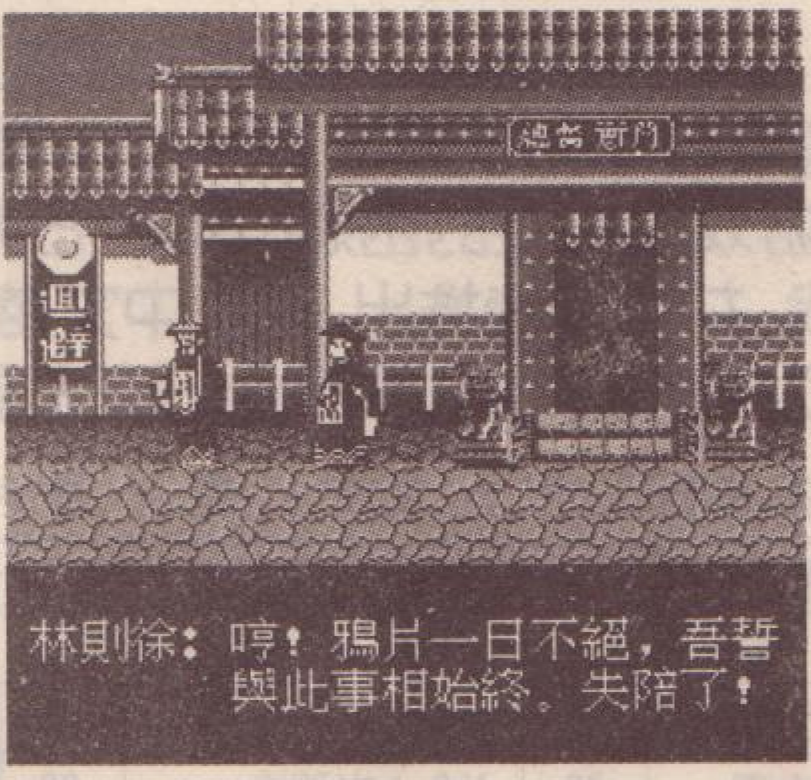
林则徐禁烟

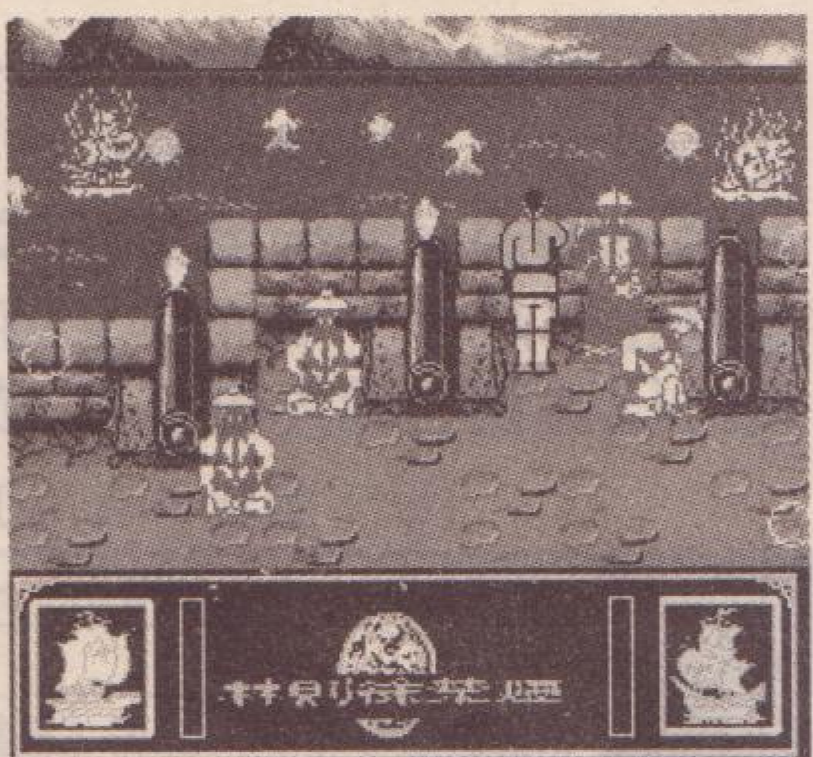
FC	厂商 外星科技
	类型 RPG

清道光年间，鸦片泛滥，国力衰微，政治异常腐败。1838年9月，禁烟派代表人物林则徐上奏道光："若我泄泄视之，是使数十年后，中原几无御敌之兵，充饷之银"。道光震动，遂坚定了禁烟决心，任命林则徐为钦差大臣，到广州禁烟。

广州武林人士，陈氏太极武馆馆主龙吟宇为林则徐爱国精神所感动，愿誓死追随林则徐禁烟，一道跟内外之敌展开了不屈不饶的禁烟斗争。

游戏《林则徐禁烟》便是以这一历史题材为背景，展示以民族栋梁林则徐、龙吟宇为代表的中国人民的抗敌斗争精神。"挥我铁拳，扬我国威，任它洋枪洋炮，风云雷电，更坚我禁烟决心。"《林则徐禁烟》不失为一部长人志气的爱国题材游戏。





游戏共分四关：玩家扮演主角龙吟宇广施绝计，与敌斗智斗勇，力擒广州头号毒犯"铁头老鼠"及二号毒犯颠地魂黑风林，然后智取贩毒敌船"老狼号"，最后于川息洋血战英舰，向世界宣告：中国人民是不可战胜的！

游戏采用手柄操作，操纵方便，手柄功能键有自己的特定意义：

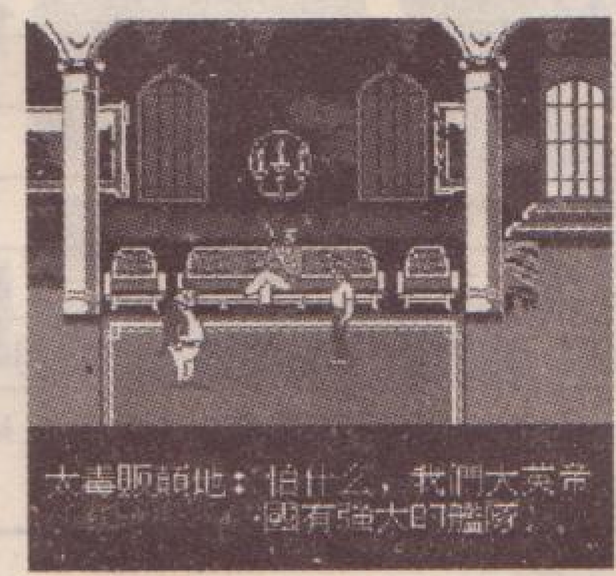
A：跳
B：对话；攻击
A+B(同时按下)：太极神功
先A后B：旋风腿
左(右)键+A：左(右)跳
左(右)键+A+B：左(右)跳打

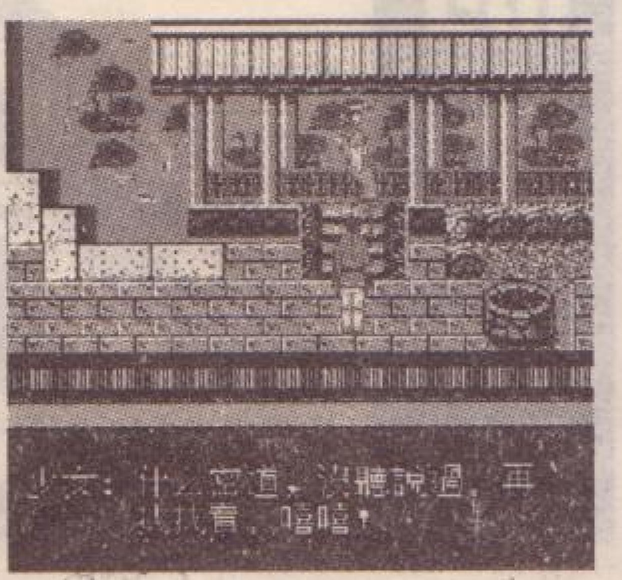
游戏画面的设计，由于IRQ技术的运用，克服了受PAT技术限制，8位机游戏画面单调的缺陷，使游戏画面立体感增强，并且，随着剧情变化而风格各异的背景设计，使游戏空间更加形象逼真。这也为游戏即时战斗模式的采用成为可能，增强了游戏的随意性与可玩性。

玩好游戏，希望有好的配乐。游戏《林则徐禁烟》中，音乐随着背景的转换，或急或缓，或轻松明快，或紧张飘忽，为玩家造就一种身临其境之感，更添一份历史的悲壮，感觉着实不凡。真是不可多得的好游戏！









地道战

FC	厂商 外星科技
	类型 RPG

《地道战》大家也许是耳熟能详了，但其搬上游戏的舞台，人们也许还是第一次听说。善于挖掘历史故事与中华题材为游戏背景的外星科技人这次又给广大游戏家们一个惊喜，又可让玩家们大开眼界啦！

地道如迷宫。游戏共分四类，玩家主角高传宝得利用地道阻击敌人，保护群众，还得防止敌人往地道灌水、放毒气，曲折变幻的情节演绎与凶狠狡诈的敌人也许会令主角你焦头烂额，一筹莫展。不过，兵来将挡，水来土淹，你总会找出合适的解决办法，使你能在地道中穿梭自如，发威除敌。

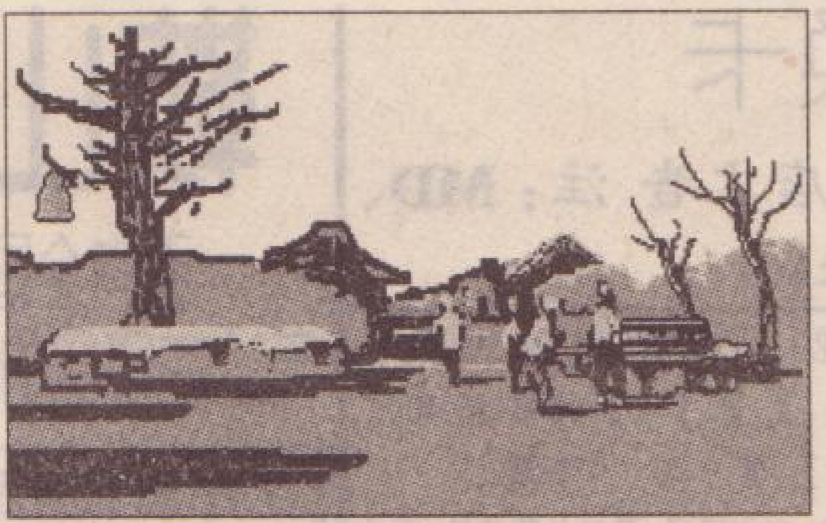


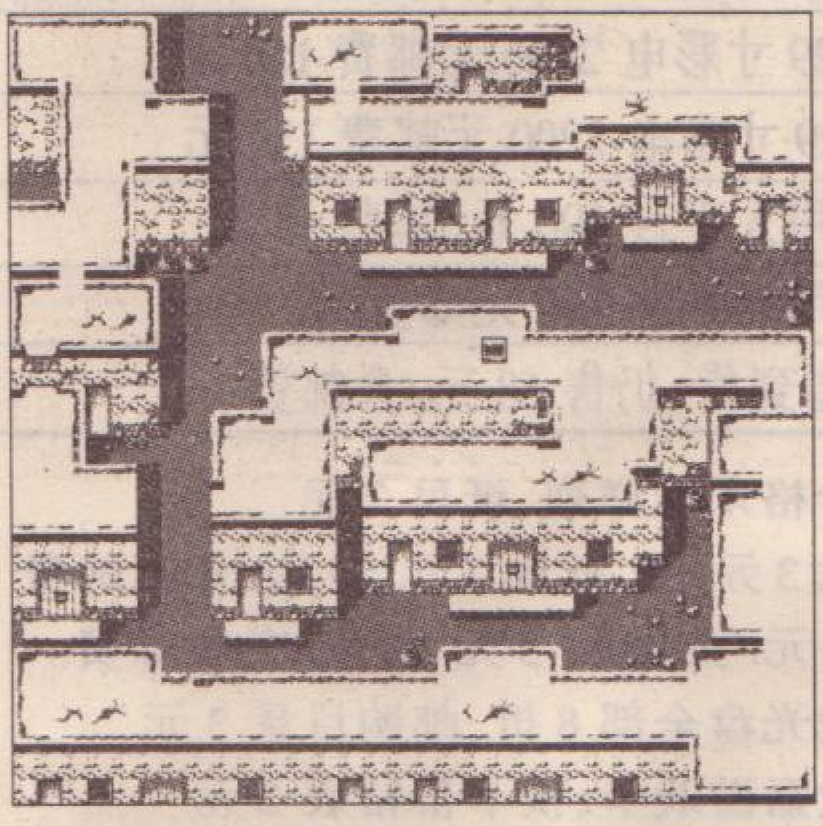
当然，地道战中你绝不会玩空手道，游戏中为你提供了武器类、药品类等诸多物品可助你一臂之力。

武器类：

(1) 大砍刀：从村民手中获得，与敌人肉搏战时使用。

(2) 红樱枪：从村民手中获得，与敌人肉搏战时使用。





(3)手枪、步枪：与敌作战时使用。

(4)子弹：每枪配有50发，用完后可以从敌人身上拣到。

物品类：

(1)大药箱：地道中消灭敌人后获得，用于恢复体力。

(2)湿毛巾：从村手中获得，用于防毒气。

(3)土铲：从村民手中获得，用于挖掘排水通道，并可挖掘通向敌人炮楼的地道。

(4)棉被：从村民手中获得，用于堵住毒气口。

(5)木梯：从村民手中获得，在两个房顶之间架设天桥。

外星科技人总在探索与创新！本游戏一改诸多RPG游戏的单线索布局，采用多线索结构，这样，主角的活动空间更灵活，主角可在任意场景中移动杀敌，但成功效果却不一样。并且，推进式战斗模式的运用，使游戏的战斗部分更为激烈紧张刺激。游戏还参照电影《地道战》的情节安排了一些物品，可由玩家自行运用，玩起来玩家肯定会说：嘿，过瘾！

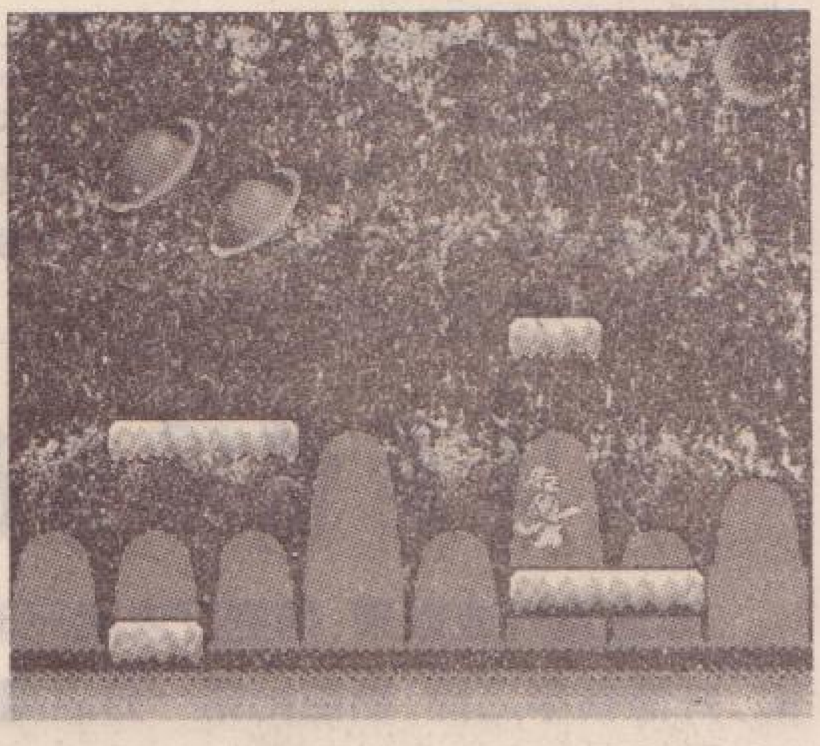


镜花缘

FC	厂商　外星科技
	类型　RPG＋AVG

中华民族有着悠久的历史文化渊源，几千年的文明使我们的祖先留下了许多宝贵的文化遗产。《水浒传》、《西游记》、《西厢记》、《镜花缘》、《红楼梦》这些故事家喻户晓，广为流传，千百年来经久不衰。外星电脑公司新近推出的8位元游戏《镜花缘》，便向人们讲述了这一脍炙人口的民间故事。

武则天时代，秀才唐敖赴试中探花，但因与反对武则天的唐室旧臣徐敬业、骆宾王等结拜弟兄，被人告发，探花被革，降为秀才。从此，他绝意功名，泛海出游，历观海外诸国异人异物后，终有所悟，遁入仙山小蓬莱，得道成仙。



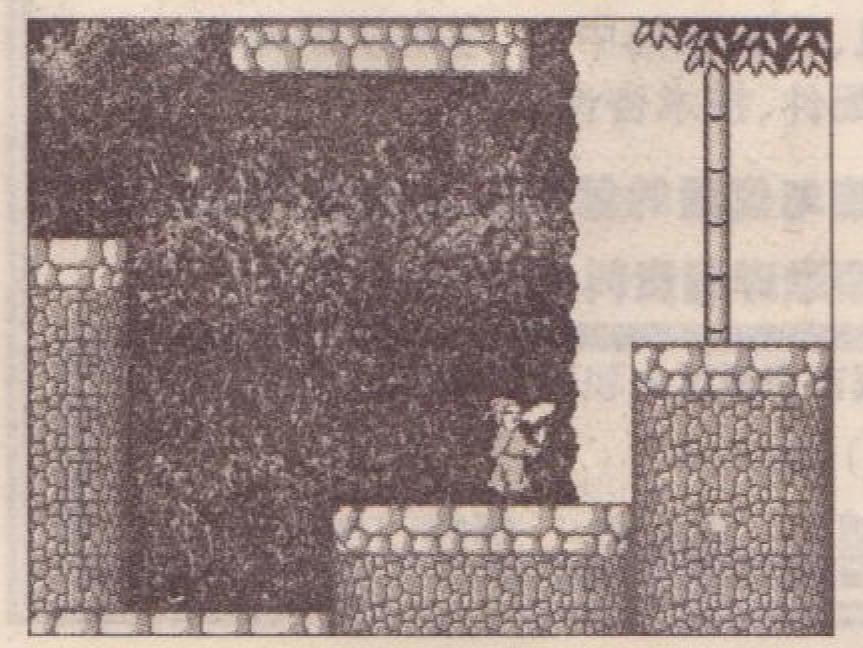
游戏中玩家扮演唐秀才，不畏路途艰验，力克山禽怪兽，抵住种种诱惑，终于修道成仙。游戏中传奇的神话色彩，不俗的异国风土人情，艳丽的奇花异草，为玩家造就了一种身临其境之感。

为助玩友们尽兴，现将游戏的基本资料稍作公开。

游戏开始后，玩者可在OPTION中，选择难度和生命数，难度有易、中、难三等，生命数为4、8、12条。玩者可根据游戏提供的主角位置路线图进行选关，游戏共有6大关，每关有两小关，打死每关的魔头后方能入关。前5关玩者可任意选关，5关都过后，方能到达第六关仙山小蓬莱。游戏时，主角生命全部丧失后，玩者有3次续关机会，若仍未能过关，则只有GAME OVER的命运了！

生命指数：每条生命4滴血，遭到攻击后减少一滴血，4滴血全部消耗，即失去一条生命。

子弹威力：有三种子弹，随着宝物的得到而增加攻击能力。主角最初的子弹攻击力最弱，每得到宝物，子弹的威力就增加，当主角消耗4滴血失去一条生命后，子弹的威力又恢复到最初状态。



游戏中主角要靠杀死敌物获取宝物，游戏中可供主角获取的宝物有以下7种：

- 肉　芝：无敌三秒
- 朱　叶：一条生命之内补血
- 仙　草：改变子弹，威力加倍
- 草　莓：子弹射速变快
- 幸运星：补足所有失去的生命
- 玉　米：敌物爆炸



It's Proud It's Proud

文/SHADOW PHOENIX

回首1996年，原本那蓝蓝的天空已被业界的战火映红，PS、SS和N64三位大将军瓜分江山，到处旌旗招展、战鼓撼天。94年末几大诸侯企图割据天下的局面已经瓦解，96年初本来只是PS与SS两名至尊“双雄会”的场景，在6月23日任氏三代目——N64的进击下，“三国”局面初露端倪。但真正令PS及SS两位32bit“帅”哥感到威胁的还是在接近冬季时任氏新作的发表及众多厂商参入N64的消息和那更可怕的64DD磁碟机准备登场的“晴空霹雳”。可SS及PS的玩家大可放心，除非“64DD”能顺利诞生并茁壮成长，且64推出数款让人心动的力作，(这种可能性也许到今年底也难以实现吧？太悲观了吧！)否则凭着众多御用金牌杀手公司的鼎力支持和两种主机甚优的机能，任氏黑手笼罩天堂的梦只能是痴人说梦，但恐怕假以时日这就会成为现实了?！话虽这么说，任天堂经过“VR BOY”的失败后极力扶植的超新星N64却未见有何大举动，肯定会卧薪尝胆，东山再起的。以它出类拔萃的机能及未来的一片光明天空，过不了一年半载，它的威名定会再度象先辈那样远播四海。在一群即将辅佐这位“君王”君临天下的配件“大臣”的协力下，重新将任氏大旗遍业界也不再只是句口号……



▲这就是三位“巨头”在去年圣诞节时的“节日盛装相”。

大家一定纳闷，究竟这是在说什么，又说好，又说坏？我SHADOW PHOENIX也有些晕了，不过不是有句话说“群众的眼睛是雪亮的”吗？见仁见智就要看玩家的喜好了，业界争斗得激烈，玩者越幸福，其中的道理大家应该知道了。总之96年是业界辉煌灿烂的一年，虽没有94年次世代五路豪杰掀起的“诞生风暴”那样惊天动地，从3月3DO的登场，到11月22日SS的发卖，12月3日PS的上市及12月23日PC—FX的出击，构织出业界史上最令人心潮澎湃的画卷；也没有95年双雄耀星空，WIN95吒咤电脑界、任氏二代目SFC的巨作频频进攻等等壮阔“史诗”的上演。96年只有更残酷的争斗，更现实的战争，3DO和PC—FX全球性的彻底崩溃(尤其是前者，笔者的3DO已被打入冷宫，好惨！)；SFC已明显力不从心，在PS及SS的围攻下到了秋季已无什么大部头作品可与前者抗衡；千呼万唤始出来的N64的出师不利。(当然未到“出师未捷身先死”的地步)96年只有坐山观虎斗，看看究竟是你的光环灿烂，还是我的Station多人PLAY。尽管PS的总销量已超过1000万台(截止96年11月30日)，但这也并不代表销量在其之下的SS就败给了它，君不见年末SS的疯狂反击吗？但现实总是残酷的，任氏叛将SQUARE在1月31日发售的3枚组超级巨作《FF Ⅶ》是否能将PS的出荷总数再次提高一个阶段，恐怕答案只看一个：会！这时的SS又会怎么办呢？是会“邀”来“E”社去做《勇×××龙Ⅷ》来与《FF Ⅶ》决一雌雄，还是有其它什么更大的瞒天过海的阴谋呢？

对于96年，只有一句话，业界诸多精英所做的一切让我们自豪、骄傲，It's Proud！为他们而骄傲，为业界的繁荣而骄傲！同时作为拥有灿烂文明历史的我们来说又不得不去反思，何时中国自己的游戏机能加入这场纷争，自己的GAME能让天下玩家为之蠢蠢欲动呢？我们期待着，盼望着，到了那一天，我们会为身为国人而骄傲，It's Proud！那么下面我们就一起重温一下那些曾令玩家们心旌激荡的Good Game吧！

▼(左起)SONY的SCE三女郎假想塑像、SEGA新召杀手——VR战士、残像版Nintendo老伙计——马里奥。



(注：文章题目“It's Proud”与日本当红歌星华原朋美同名名曲无关，特此说明。)



▲嘿，舞、由莉干什么呢？谁也打不到谁！(选自《'96格斗之王》)。



▶我真宫寺樱可是要捍卫土星的尊严的！(选自《樱大战》)。

①SATURN 光环篇

通过又一年的沙场实战，土星已从翩翩少年走向成熟，面对强敌 PS 仍不改初衷，誓与其一争天下。但自从史氏加盟 PS 并宣布数款大作即将于 97 年登场时，土星有些胆寒了，不久 GD—NET 的成立为它重新鼓起了勇气，SEGA 几部超强街机劲作的移植计划也令它的拥趸们欣喜若狂。大敌当前，97 年土星会以怎样的形象去面对万千玩家，以怎样的心态去迎战“敌方主帅”太空战士呢？土星光环的光芒能否依然灿烂，这一定是玩家们关心的话题，怎么说呢，即使 PS 有通天的本领，也不可能“只手遮天”，让 SS 的光芒无法照耀大地。起码对许多玩家来说对 SEGA 的感情远远大过 SONY 吧！

下面对 SS 今年推出的软件做个颁奖吧，标题是“无责任颁奖”，仅供大家参考，请毋以此为标准(后同)！



▲这就是《ENEMY ZERO》中的“英雌”罗拉(很是有股男儿的帅气吧！)。



▲几路机械英雄会师《电脑战机》。

“SS 无责任颁奖”名单

最佳 2D 格斗游戏：(金奖)'95 格斗之王
(银奖)街头霸王 ZERO 2
(铜奖)侍魂之斩红郎无双剑

最佳射击游戏：(金奖)VR 战警 2
(银奖)电脑战机 Virtua On
(铜奖)飞龙Ⅱ

最佳 3D 格斗游戏：(金奖)格斗之蛇对 VR 战士
(银奖)格斗之蛇
(铜奖)空缺

最佳 RPG 游戏(金奖)LUNAR
(银奖)光明圣柜
(铜奖)魔眼救世主

最佳冒险游戏(金奖)ENEMY ZERO
(银奖)月花雾幻谭
(铜奖)空缺

最佳动作游戏(金奖)Nights
(银奖)吞食天地Ⅱ
(铜奖)空缺

最佳 SLG 游戏(金奖)樱大战
(银奖)梦幻模拟战Ⅲ
(铜奖)皇家骑士团 2

最佳智力游戏(金奖)超级方块霸王Ⅱ X
(银奖)泡泡龙 2X
(铜奖)空缺

最佳体育游戏(金奖)J 联盟胜利足球 96
(银奖、铜奖)空缺

最佳赛车游戏(金奖)DAYTONA USA Circuit Edition
(银奖)世嘉拉力 PLUS
(铜奖)空缺

特别荣誉奖：《樱大战》、《Nights》、《96 格斗之王》



▲《'95 格斗之王》中的经典招式—“龙虎乱舞”正在发动。



▲但愿早日土星能够象隆一样成为“杀意 SATURN”！



②PLAY STATION 前线篇



▲《铁拳2》开场动画中美丽的NINA小姐。



◀《魂之利刃》的NAMCO原创海报。

家电界的皇者SONY进军游戏界在一开始只是被人们视为一匹黑马，如今可要对它刮目相看了。拥有强大的机能，优秀的公司等作强大后盾的它不负众望，即使95年未能一显其十足霸气。但在96年可算是出尽风头，让老将SEGA也不得不小心这位"恐怖"的对手了。值得一提的是PS的2D格斗始终远远不及SS，是PS的弱项。96年几部成功作品的推出和诸多因素致使PS的销量"飞黄腾达"，今年PS更是"春风得意"，但究竟在这场业界无尽头的战斗中鹿死谁手现在说似乎定论太早了些，PS，继续努力吧！

还是来看看它的"无责任颁奖"吧！



▲灿烂的浩瀚银河系是要由我保护的(选自《新超级机械人大战》)！



▲《妖精战士Ⅱ》是个令软体动物也兴奋的游戏。

"PS无责任颁奖"名单

最佳3D格斗游戏：(金奖) 铁拳2
(银奖) 魂之利刃
(铜奖) 星域斗士

最佳RPG游戏：(金奖) 妖精战士Ⅱ
(银奖) 女神异闻录 PERSONA
(铜奖) 汪达尔之心

最佳射击游戏：(金奖) 首领蜂
(银奖) GALAXIAN³
(铜奖) 空缺

最佳SLG游戏：(金奖) 新超级机器人大战
(银奖) 春风战队
(铜奖) 银河女警 2086

最佳冒险游戏：(金奖) BIO HAZARD (生化危机)
(银奖) OVER BLOOD
(铜奖) 警察故事

最佳赛车游戏：(金奖) RAGE RACER
(银奖) 首都高赛车外传
(铜奖) 空缺

最佳体育游戏：(金奖) J联盟实况 WINNING ELEVEN' 97
(银奖) HYPER 亚特兰大奥运会
(铜奖) 空缺

特别荣誉奖：《BIO HAZARD》
《魂之利刃》

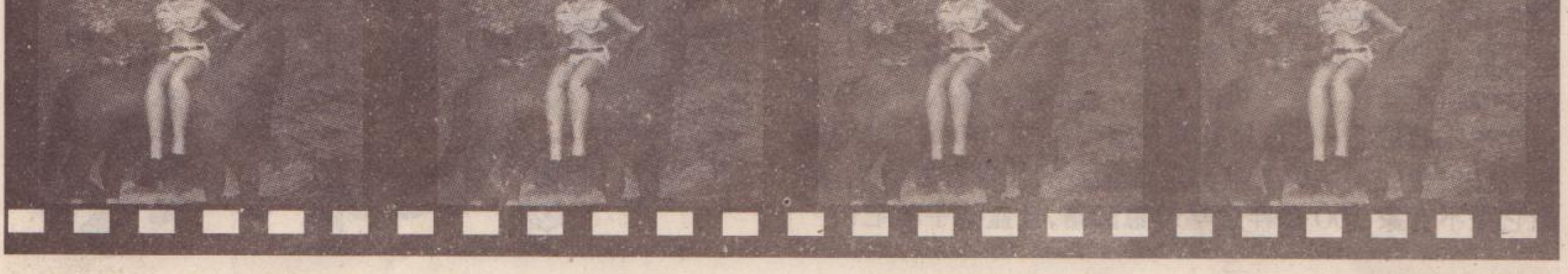
今年会成为PS年吗？



▲庄子"梦蝶"的传奇也出现在《女神异闻录》中了。



▲《RAGE RACER》中的RACE QUEEN永濑丽子。



③NINTENDO64 沉睡篇





身价不菲，但自去年夏季推出后至今仍无大起色的超世代主机，拥有目前为止最强机能的它在 PS、SS 两大杀手的围攻下似乎有些象一头沉睡的狮子，正类似早年拿破仑形容中国的话语，一旦它醒了，业界将为之倾倒。虽然 96 年内推出的作品还未到十部，且其中不乏有些乏味的节目。但作为一个新时代机种的象征，其功不可没。看今年它的表现吧，相信不久它就会睁开惺松的睡眼，大吼一声，立足于世界的顶峰，不然何以显示昔日“任老大”的“大哥”本色呢？

限于软件品种过于短缺，只设立一名奖项！

年度最佳游戏金奖
（包括所有机种）
《超级马里奥 64》





▲看清楚，我是 WARIO(选自《超级马里奥赛车 64》。

软件发售一览表

6月23日	超级马里奥 64（ACT） 飞翔之翼 64（SPG） 最强羽生将棋（TAB）
9月27日	WAVE RACE 64(赛艇)（SPG）
11月22日	J 计划 2（AVG）
11月29日	荣光之圣安德鲁斯高尔夫球（SPG）
12月14日	超级马里奥赛车 64（RAC）
12月20日	实况 J 联盟 PERFECT STRIKER（SPG） 超空间职业棒球王（SPG） 麻雀 MASTER（TAB）



▶乘风破浪，勇往直前！(选自《WAVE RACE64》)。



粗略地将 96 年三位现役大将军的状况讲了一番，争霸的局面可窥一斑。现在已是 2 月了，许多超强软件相信已经登场混战了吧，(限于杂志发稿日期提前，时间很紧，SORRY!）PS 会否以“FF Ⅶ”做强力后盾风光地不亦乐乎，而 SS 和 N64 只有流着口水看别人“发达”吗？相信这是不太可能的，(起码是后半句)。但就目前形势似乎对 PS 极为有利。在去年冬季已经以超过 1000 万台的全球出荷量雄踞各机种之首的基础上，光吃老本就够恐怖了，(PS 当然不会就此止步了）加之今年的状况似乎比去年乐观许多……今年恐怕还是这 3 台主机的天下，其他的各路人马也只有望洋兴叹的份儿，也许只有将希望寄托的 3DO 的“梦幻搭档”M2 的身上了。凭着 WARP 的饭野社长对它的信任，猜想它是不会象 3DO 那样过早退隐江湖，金盆洗手的吧！



期待三大将军法宝快快出山，好不辜负亿万玩家那秋水也被望穿的眼神！什么《VR 战士 3》、《BIO HAZARD2》、《武士之刃》、《星球大战（N64 版）》等等大作快快放马出来遛遛吧！

唉，累死了，历来写这样的文章的结果是吃力不讨好，加上本人水平有限，其中定有许多遗漏或错误之处，请各位玩家海涵。总之通过上面的叙述，大家定会对 96 年这战火纷飞的业界说一句“It’s Proud”吧！



不可完成的使命

冒险使命 绝地任务

还记得去年最后一部引进大片《MISSION：IMPOSSIBLE》（译《碟中谍》）吗？那曲折的情节及精彩的电脑科技一定还留在你的脑海中吧！此次以此故事为主题的 N64 版即将出动，来看看这使命能否完成吧？



N64　厂商 PACK－IN－SOFT　类型 AVG　容量未定　发售日 97 年春预定

由 60 年代英国同名电视剧改编的电影去年在美上映时即高居票房之首，逐渐也成为全世界范围内受欢迎的影片。本片由著名影星汤姆·克鲁斯主演，故事开始于纪录有分布在全球各地谍报员姓名资料的机密文件，CIA 集结各个领域的专家，但他们真正的身份到底是……？游戏中，身为情报组织 IMF 一员的玩家——你必须执行上级赋予的不同任务。玩家可使用出现的各种道具，来解答无数的谜团。再加上可 360 度变更视点为垂吊式摄影机，更加强了本游戏的紧张气氛。另外随着任务的不同，你还需配合射击子弹等动作来打倒敌人(融有 ACT 要素)！

游戏中会有许多人物登场，你与他们的应对方式对往后游戏有极大影响，可让故事的展开方式发生诸多变化。最初的任务指示，也与电影一样是从潜入布拉格的大使馆开始。除此之外也有在隧道中的高速列车上的惊心战斗、以及进入 CIA 本部窃取机密资料等毫不逊色于电影画面的舞台。

绝对没有不可完成的使命！"职业特工队"待命出击！！！



▲大使的办公室自然要悬挂美匈(牙利)两国国旗。



▲豪华的使馆大厅可不是平常人能进入的。



▲画面场景都是由 POLYGON 绘制的。



▲在使馆枪战中视点会自动向指定位置移动。



▲用笔记本电脑进入网络来搜集情报。



▲背后发生大爆炸，躲闪不及就会……

充满压迫感所描绘而成的画面

由于利用了捕捉真人动作之动态捕捉系态，使得游戏角色动作极为逼真。又因为采取了录影画面，电影及动画之交叉剪辑来制作游戏，故与真实画面不相上下(夸张地说)。

间谍常用之特殊道具纷纷显身

电影中被人们津津乐道的间谍所用独特精密道具在游戏中自然也会出现，而且许多都是完成任务的关键所在。道具都是以多边形描绘而成，调查时会很有趣的。(咦，RPG?)

接下"任务挑战状"吧！

一开始你就会接到执行任务的指令，共有 10 项任务必须完成。而为了顺利达成任务，玩家必须要掌握任务状况及作适当正确判断才行。只有完成了"任务 1"才能接到"任务 2"，否则无法进行次项任务。下面让我们先来看看"任务 1"是什么东东吧！

MISSION Ⅰ：取得 NOC 名单

最初的任务是以和电影设定相关的形式开始的，其登场人物或是舞台都与电影内容相同。由于有位神秘人物从 CIA 中偷走了 NOC 的名单，名单上记录的就是潜伏在世界各地的情报人员档案，如果被人利用，CIA 的机能就会瘫痪。因此任务的目的就是夺回名单及逮捕神秘人物。任务的关键就是潜入收藏此名单的波兰英国大使馆，剩下的事就交给你了，但愿你会象《街霸 ZERO2》中的 ROLENTO 轻松地说一句："MISSION COMPLETE"……

来，随着 U2 乐队那充满动感的乐曲一起在特工的诡异且危险的世界中冒险吧！

责编/SHADOW PHOENIX

实况J联盟足球 PERFECT STRIKER

绿茵杀手64出击

柯纳米所擅长的实况比赛游戏，特色是有3D立体的逼真选择动画，以及精彩动人的球类比赛。其关键是它摸拟了真实人类的动作，也就是采用了全新的捕捉动作绘画技术以作出逼真的影像。正因如此，球员的一举一动，不论是传球或拦截铲球，在此新一代的动画绘制术下，无一不被真实重现在萤幕之上。比赛实况亦因此让人觉得临场感十足且过瘾。

N64	厂商 KONAMI	类型 SPG
	容量未定	发售日 96·12·20





▲在紧张的射门状态时，理应可看到如此精采的画面吧?

游戏中，选手们可以敏捷的身手斜向奔驰着进行比赛。不论是带球或者是奔走行进都十分的逼真动人。特别是在一对一的竞走夺球精彩画面下，选手们的动作以及选手身体的协调性，都有相当惊人的完美表现。

以3D摇杆进行多彩多姿的游戏

以往的操纵杆在进行动作游戏时，移动方面有受少许的限制。但若使用可360度回转的3D摇杆时，便无此方面的限制。另外，亦可轻易的做出佯攻的动作以及随意的变换进速度。故它有着十分方便的操作性能。

操控器

此种3D摇杆的最大特色是可用手指摇动的感觉来操控角色。然而，3D摇杆将在类比讯号的精密传输下准确的控制踢球的感觉。也就是说，玩家可以利用操纵自如的3D摇杆，随心所欲的控制球员的任何踢球动作。

移动

在以前所见的足球游戏，球员的奔走速度仅有二段左右的速度变换。然而，应用了3D摇杆技术后，不但可斜向走动，速度的变化也加多了。



▲选择有利己方的进攻战略。

佯攻

"佯攻"是足球运动上常被应用到的踢球技术。足球员可利用此踢球技术来过人及欺骗对方球员。若能充分的利用此项踢球技术，将可让你发挥更多的作战策略。

以真实的联盟球员和战术正式展开足球赛

游戏之中纳入了日本J联盟中的16支足球俱乐部，且保有各球队所拥有的特色。比如说，各球队所持有的特殊战术，都将在足赛游戏之中忠实的被再现出来。而且想于比赛中变更战术，亦可利用编辑功能来改变。另外，每支球团的球队亦拥有其声援的球迷啦啦队。



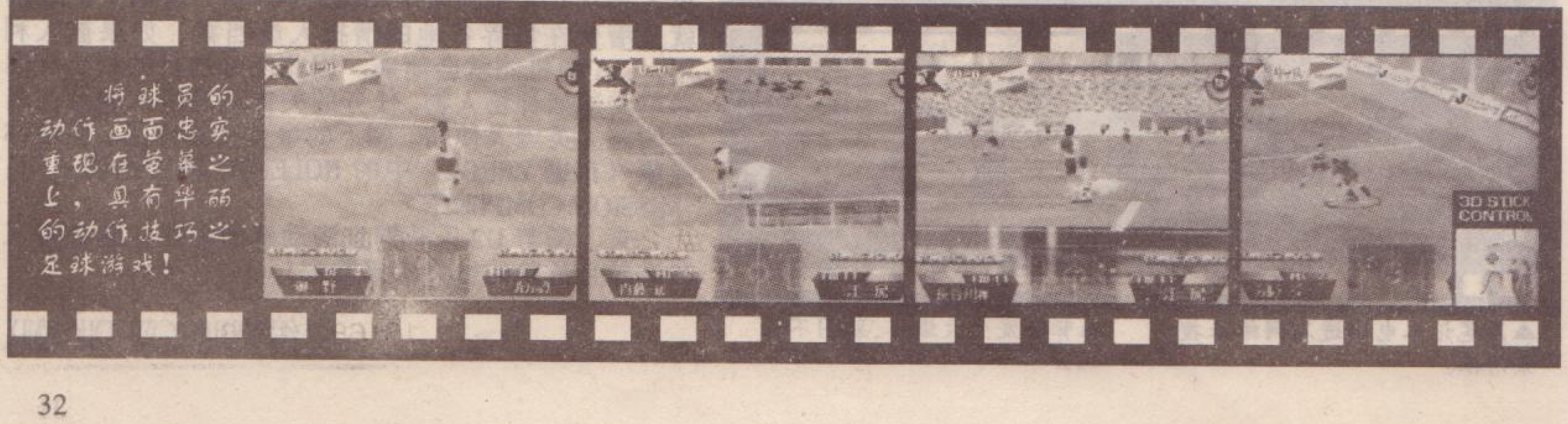
▲以实有的球队来进行足球大赛。



▲充分的运用各种作战策略，以赢得联盟冠军为目标。



责编/SHADOW PHOENIX



梦幻之战——VR 战士对格斗之蛇

FIGHTERS MEGAMIX

SS	ACT	CD－ROM
	SEGA　96 月 12 月 21 日发售	

3D 格斗入门篇

文/特工黄

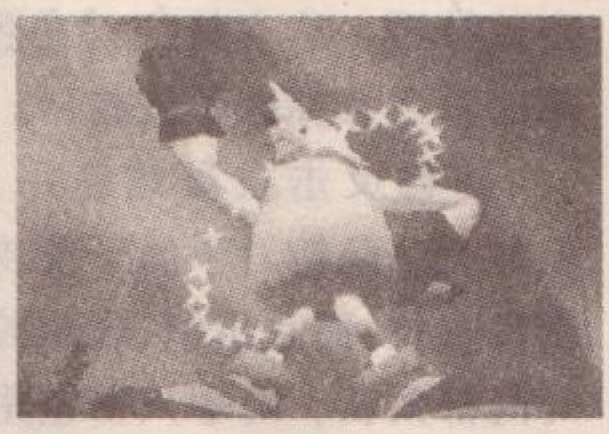
自从 1993 年首款 3D 格斗游戏——SEGA 的《VIRTUA FIGHTER》面世以来，传统的二维格斗游戏就受到了前所未有的挑战，就连 CAPCOM 也不得不开发 3D 版的《街霸 EX》，可见 3D 格斗是未来格斗游戏的大势所趋。本文以 SEGA 新推出的《FIGHTERS MEGAMIX》为例，详细讲解了它的基本系统，并通过对典型角色的招式分析来引导初学者步入 3D 格斗的神妙世界。同时也希望 3D 格斗的高手积极投稿，把自己的实战经验、心得体会让更多的玩家分享！

集合了 AM2 研著名角色的 3D 格斗游戏

一直以来，人人都以为 SEGA 的 AM2 研是专门开发业务用机游戏的部门，但这款《FIGHTERS MEGAMIX》就是 AM2 研首次推出的 SS 版原创软件（而不是移植版），无疑表明 AM2 研今后将会相当重视 SS 的软件开发。

本游戏不仅集合了 AM2 研移植至 SS 的两款最受欢迎的 3D 格斗游戏《VIRTUA FIGHTER 2》和《FIGHTING VIPERS》中的角色，甚至还有《VIRTUA COP 2》、《格斗索尼克》、《DAYTONA USA》、《VIRTUA KIDS》这些 AM2 研著名 3D 游戏中的角色。

游戏的系统主要是以《格斗之蛇》为基础，并融合了《VF 3》中的许多新系统。战斗的舞台则分为两大类：一种是像《FV》那样四面由墙壁所包围的舞台；另一种则是永无止境的舞台。

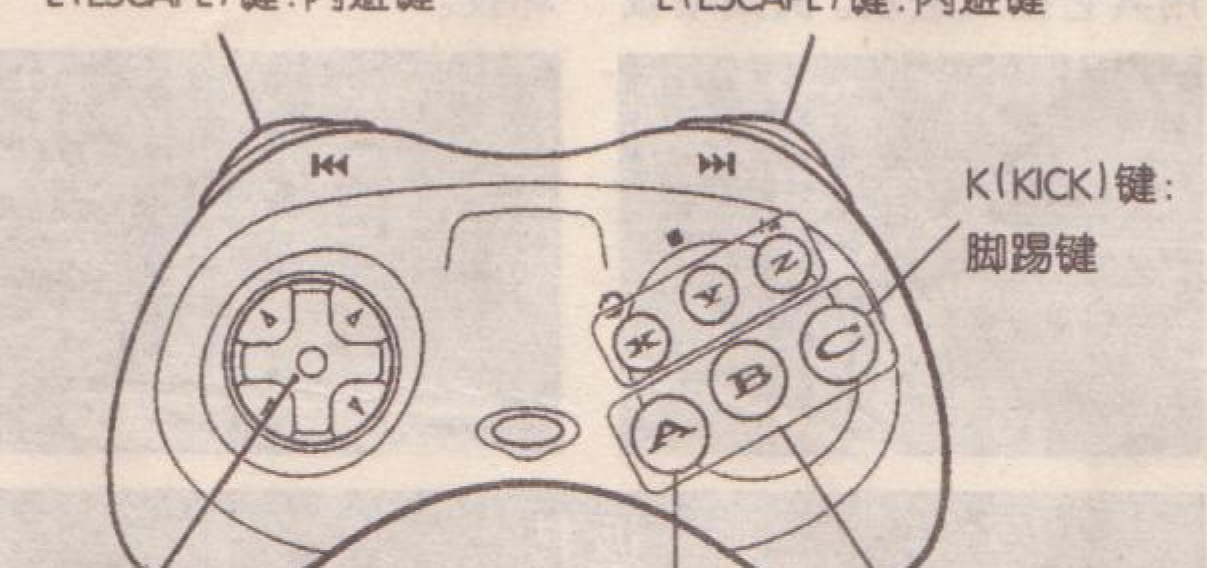





SEGA 认为：3D 格斗之基本规则应该是…

操作方式和指令表达

■手柄的操作方法



招式指令是由方向键与 P、K、E 间相互组合而成：

→	快速按键（1/60 秒内）	例：↘K
—	持续按键	例：⇑P
+	前后指令同时输入	例：P+K
指令间无间隔	前后指令顺序输入	例：PPK

站立防御和蹲下防御的区别

攻击方法	站立防御	蹲下防御
上段攻击	可	避开
中段攻击	可	不可
下段攻击	不可	可
上段投掷技	不可	避开
下段投掷技	可	不可
上段防御崩坏技	不可	避开
中段防御崩坏技	被破坏	被破坏
下段防御崩坏技	可	被破坏

角色的基本动作

→	前进	E	向画面深处闪避
←	后退	↓+E	向画面外闪避
↓	蹲下		
↑	小跳跃		
⇑	大跳跃		
→→	突进		
←←	疾退		
→⇒	前冲		



投掷技和反投掷

普通的投掷技基本上有两个特征：一是出招方法多是用P+G组合形成；二是只对站立的对手有效，即所谓上段投掷技。

当然，凡事总有例外，某些角色就拥有攻击蹲下对手的下段投掷技及威力奇大的“必杀”型投掷技。

至于反投掷指的是在对手使用普通投技时，马上也使用相同的P+G技巧，就可以挣脱对手的投技甚至反投对手。







追打倒地的对手

倒地压制技：这是对手倒地后从空中进行压击的技巧，所有角色共通的指令都是↑+P，它的特点是威力大，但滞空时间和压制落空后的破绽也较大。

倒地追击技：对手倒地后在地面向对手追击，常用的指令是↘+P或↘+K，虽然威力不如前一技巧，但招式破绽很小，出招则更为迅速，对手是很难逃脱的。





倒地后起身的技巧

倒地后不按任何键，一定时间后角色自然就会爬起，但这样很容易就会被对手所追打，所以倒地后一定要连按G键以缩短起身的时间，同时再配合十字键的各个方向选择以下的各种起身技巧。

倒下后按↑：向画面深处侧滚起身。



倒下后按↓：向画面外侧滚起身，这和前一种技巧一样都是常用于回避对手倒下追击的技巧。

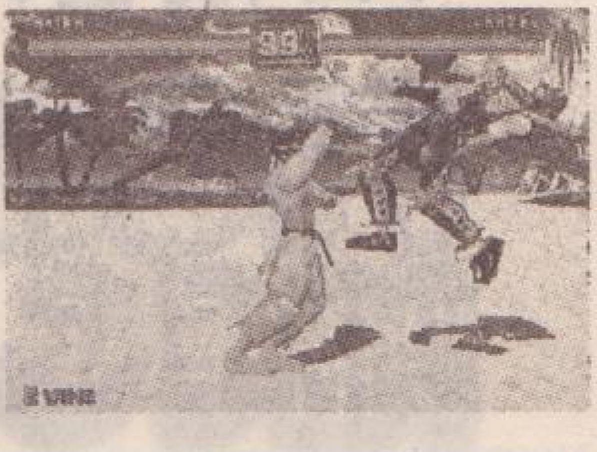
倒下后按→：前滚起身，这是倒下后为接近对手而采用的起身方法。



倒下后按←：后滚起身，能够拉开与对手的距离，可谓安全的起身法。

浮起技

将对手打浮在空中，就可以享受空中追打的乐趣了，但《VF2》和《VIPERS》的浮起高度实有天渊之别，不过在本游戏的OPTIONS中则可将两者高度统一，在《VF》模式中即使是《FV》的角色也不会高高浮起；相反在《FV》模式中，《VF2》的角色也可以高高的浮起。



受身

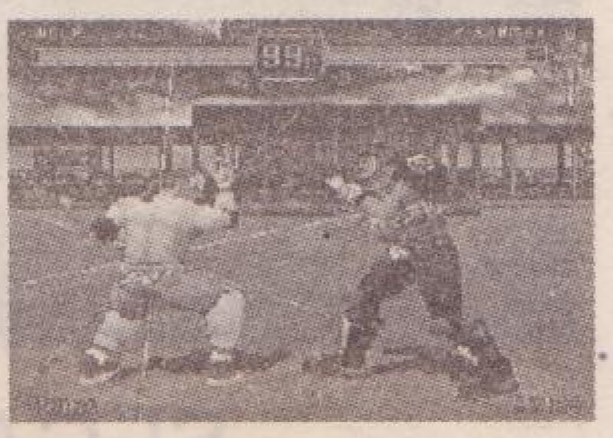
当被轰飞至空中时，只要同时按P+K+G就可以使用受身技巧调整姿式，以便安全着地，但如果又被对手的空中追打击中的话，就会再次中招浮空。所以尽量要在对手无法空中追打时使用受身，这样往往能让对手的倒地压制技落空，随后就可以趁其处于收招的破绽时进行反击。

此外，受身之后是可以马上使用空中攻击技巧来反击对手的，不过在时机的把握上相当不易。

防御反击技 GUARD & ATTACK

这是能够防御住对手的上、中段攻击，然后再进行反击的技巧。这本是《FV》角色的专用技巧，不过本游戏中全部的角色都拥有了该技巧。

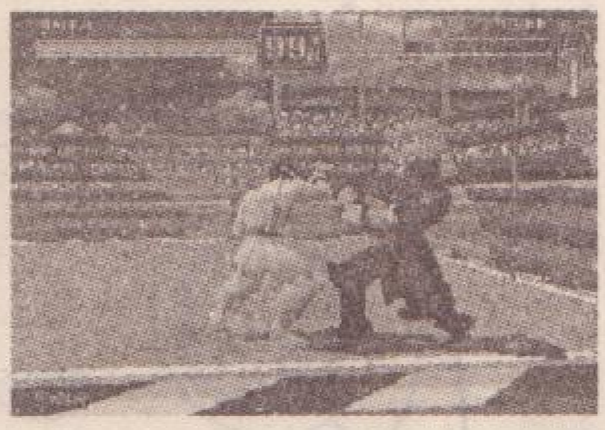
防御反击技虽然易用，但却无法防御对手的下段攻击和投技，而且出招、收招的时间都太长，对手只要也用防御反击技就能轻易破解。



防御崩坏技

顾名思义，就是打破对手防御姿势的技巧，然后再用其它招式进攻。例如结城晶的开胯和击步翻胯就分别是上段和中段的防御崩坏技。





返技

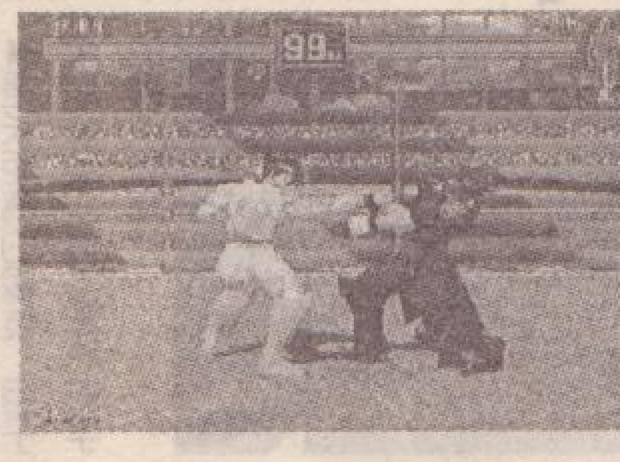
返技原是《VF》中的高等技巧，就是用“以其人之道还治其人之身”、“四两拨千斤”也不足以表达其真髓。结城晶、陈佩都是使用返技的佼佼者，此技的的最大特点是在必须在对手攻击时方可使用，所以对玩家的反应和操作准确度都是个极其严酷的挑战。



简单也是最重要的技巧

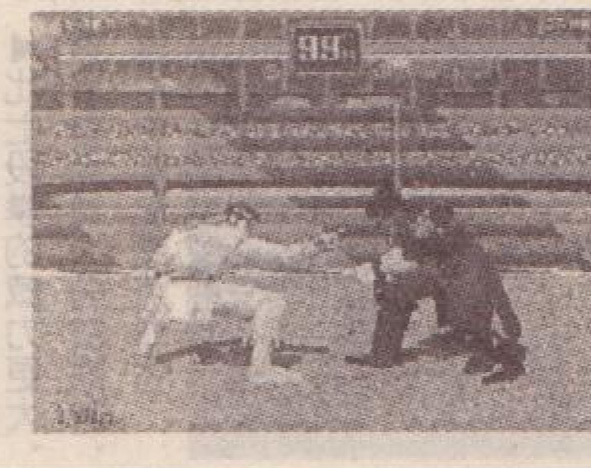
这里列举的是所有角色共通的5种技巧，也就是基本的上、中、下攻击技。虽然“基本”，但它们在战斗中的实用性和重要性却不容忽视，它们的攻击判定发生时间、招式的有效距离也都各不相同，可谓是招式之本。

■上段拳　P



◀超简单的技巧，常用于牵制对手，也是连续技的重要起手式。

■下段拳　↓P或⇩P



◀趁对手连续攻击的间隙用于反击对手，也是破解投技的有效武器。

《FIGHTERS MEGAMIX》典型角色拆招解式

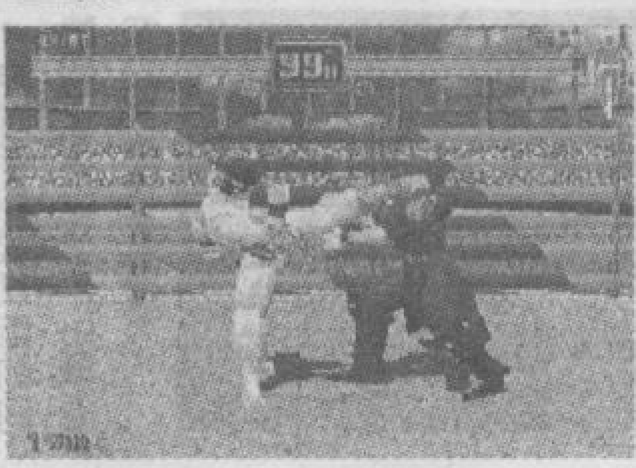
■结城晶　AKIRA　作为《VR 战士》的主角，功力自然相当不凡，每招每式都充满阳刚之气，就招式的威力和技巧的全面性而言无人可出其右。本作中的结城晶就连《VF3》中的新招也会用，想以技巧取胜的玩家一定不会放过他。

技巧名	指令	攻击特性
P组合技		
冲捶	P	上段拳
崩捶	⇩P	下段拳
八门开打	PP	上段拳+中段拳
上步顶肘	→P	中段攻击
里门顶肘	→→P	中段攻击
跃步顶肘	→→→P	中段攻击
上步冲掌	←→P	上段攻击
扬炮	↘↘P	中段拳(浮起技)
猛虎硬爬山	⇩→P	中段攻击
白虎双掌打	⇩←→P	中段攻击
K组合技		
升腿	K	上段踢
侧腿	↘K或⇘K	中段踢
易前腿	⇩K	下段踢
左踹脚	→→K	中段踢(浮起技)
连环腿	→→KK	中段踢2发(浮起技)
背向攻击技		
拳背捶	背向敌时P	上段拳
背落劈	背向敌时↓P	下段拳
拳背捶	背向敌时⇩P	下段拳
背腿	背向敌时K	上段踢
破膝腿	背向敌时↓K	下段踢
地旋腿	背向敌时⇩K	下段踢
倒下追打技		
枪下炮	敌倒下时↘P	倒下追击技
击崩捶	敌倒下时↑P	倒下压制技
跳跃组合技		
落步斜捶	↑+P	小跳跃中段拳
落步捶	↑P	小跳跃中段拳
跳刺腿	↑K	小跳跃中段踢
登脚	⇧+K	大跳跃中段踢
落击双捶	⇧→P	大跳跃中段拳
飞弹腿	⇧→K	大跳跃中段踢
风门倒坏	⇧←K	大跳跃中段踢
釜刃腿	着地时⇧K	大跳跃中段踢
P、K组合技		
环捶腿	PK	上段拳+上段踢
P+K组合技		
跳山崩捶	←→P+K	中段攻击
铁山靠	←→→P+K	中段攻击+蹲防崩坏

技巧名	指令	攻击特性
马步冲靠	⇩→P+K	中段攻击(浮起技)
捜下崩捶	↘P+K	下段攻击
前冲攻击技		
前冲攻击1	前冲中P	中段拳
前冲攻击2	前冲中K	中段踢
前冲攻击3	前冲中P+G	中段拳
前冲攻击4	前冲中↓K	下段踢
前冲攻击5	前冲中P+K	下段踢
K+G组合技		
龙枪式	↘K+G	中段踢
马步顶肘	↘K+G→P	中段踢+中段拳
修罗霸王靠华山	↘K+G→P	
	←→→P+K	连续技
P+K+G组合技		
崩拳	P+K+G	中段拳
贴山靠	←→P+K+G	中段攻击
防御反击技	←P+K+G	中段攻击
崩击云身双虎掌	近身P+K+G	
	←↘P+K↓←/→P	连续技
K+G组合技		
独步顶膝	K+GG放开	中段踢
P+G组合技		
打跨	→P+G	上段防御崩坏技
击步翻胯	↓P+G	中段防御崩坏技
倒身搜腹	近身P+G	上段投
弓步顶肘	敌侧近身P+G	横投
大折江	敌背后近身P+G	上段投
狮子抱月	近身↘P+G	上段投
狮子抱月	背向壁近敌↘P+G	壁技
进步里胯	近身↙P+G	上段投
大缠崩捶	近身←→P+K	上段投
心意把	近身↙→P+G	上段投
鹞子穿林	近身←↘P+G	上段投
顺步翻胯	近身←↓P+G	上段投
返技		
外门顶肘	←P+K	上段P返
单翼顶	←P+K	上段K返
外门顶肘	↙P+K	肘返
上步冲靠	↙P+K	中段K返
旋风双撞	↙P+K	膝返
冲天靠	↖P+K	翻滚踢返
翻身单打	↓P+K	下段P返
双拍手	↓P+K	下段K返

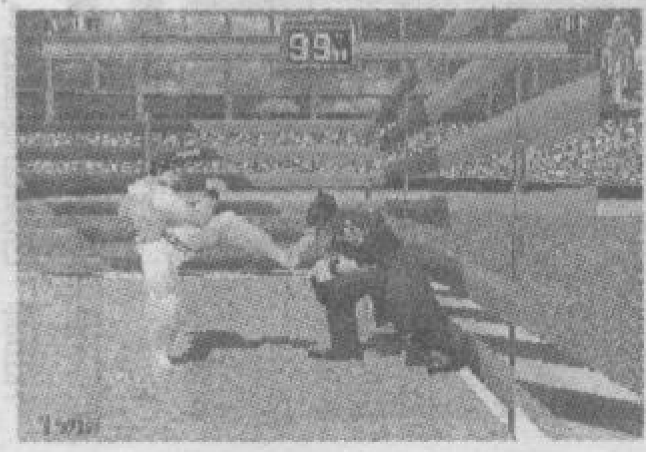
格斗天书

上段踢 K



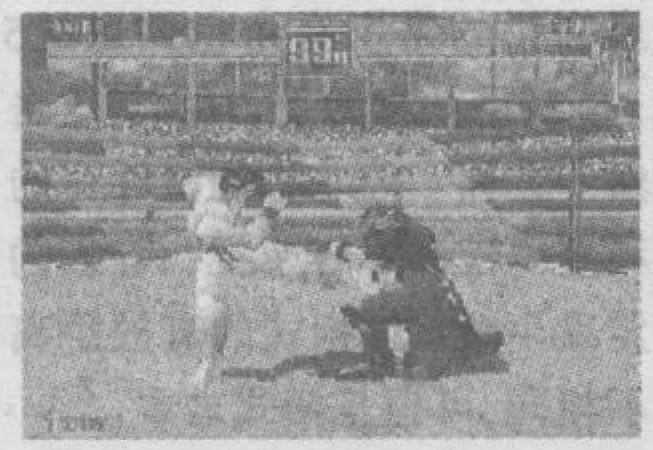
◀比上段拳的威力更大，看到对手有大的空隙时，就可用此技踢倒对手。

中段踢 ↘K



◀是长距离的腿技，用于牵制对手或是破坏对手的蹲下防御。

下段踢 ↓K或⇩K



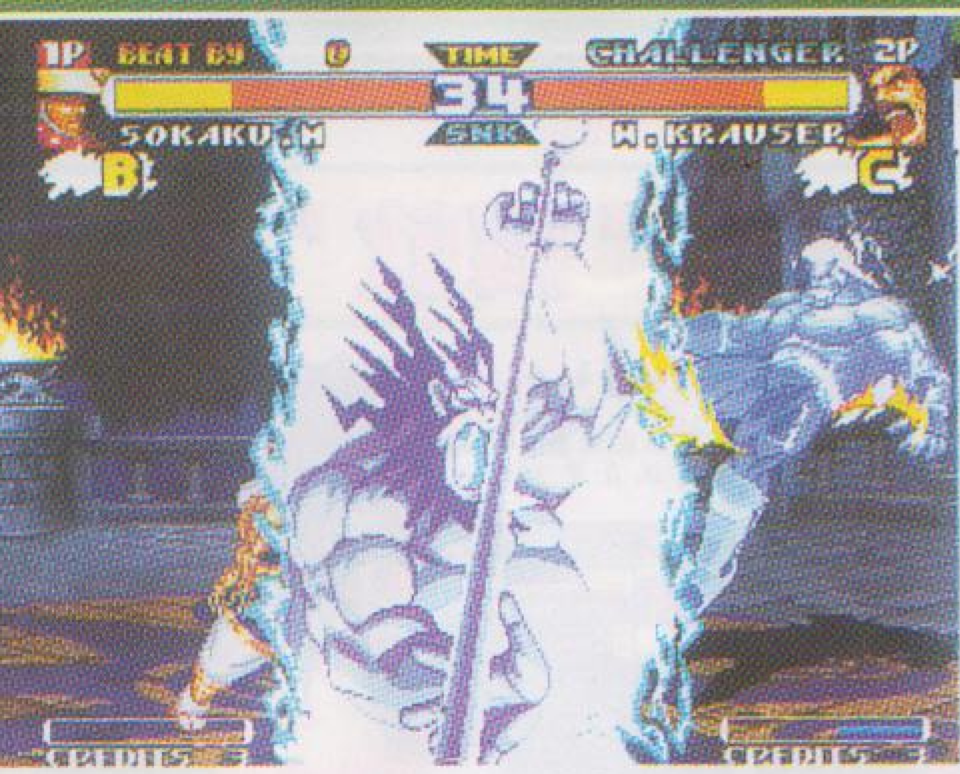
◀比下段拳的攻击距离长，适合当作离对手有一定距离时牵制技。

■葛蕾斯 GRACE 她是《格斗之蛇》的一号女主角，杀手锏是用腿系的中、下段组合攻击来令对手上下改变防御姿势。此外，以频密的拳击中止对手的动作，顺势上前投掷也是极有效的战术。要想让对手疲于奔命吗?那就使用她吧!

技巧名	指令	攻击特性
P组合技		
SINGLE BEAT	P	上段拳
SIT BEAT	↓P	下段拳
DUAL BEAT	PP	上段拳+中段拳
TRIPLE BEAT	PPP	上段拳+中段拳2发
QUAT BEAT	PPPP	上段拳+中段拳3发
VULCAN BEAT	PPPPP	上段拳+中段拳4发
WALL SAP	接近墙PP·击中后P	上段拳+中段拳2发
BLOCK SLAP	←P	中段拳(防御反击技)
TIP SLAP	→→P	中段拳
K组合技		
ICE LEG	K	上段踢
TURN LEG	KK	上段踢2发
VULCAN	KKK	上段踢3发
SIT CAMEL	↓K	下段踢
GUARD & ATTACK	←K	中段踢(防御反击技)
CAMEL KICK	↘K	中段踢
CAMEL SPIN	↘KK	中段踢2发
CAMEL SPIN CUTTER	↘KKK	中段踢3发
LEG ROUND	↘↘K	中段踢(浮起技)
P、K组合技		
BEAT HIGH KICK	PK	上段拳+中段踢
BEAT BLOCK BUSTER	PPK	上段拳+中段拳+上段踢
BEAT TURN LEG	PKK	上段拳+中段踢2发
BEAT LOW SPIN	P↓K	上段拳+下段踢
SIT BEAT SPIN	↓PK	下段拳+下段踢
LEG BEAT	KP	上段拳+中段踢
K+G组合技		
CROSS KICK	K+G	上段踢
CROSS STEP	K+GK	上段踢2发+中段踢
CROSS STEP ROUND	K+GKK	下段踢+中段踢2发(浮起技)
CROSS BLADE	K+G↘K	上段踢+中段踢
CROSS BLADE ROUND	K+G↘KK	上段踢+中段踢+上段踢
LONG AXIS	→K+G	中段踢
LONG AXIS TURN	→K+GK	中段踢2发
SIT SPIN	↓K+G	下段踢
SIT SPIN 2	↓K+GK	下段踢2发
SIT SPIN 3	↓K+GKK	下段踢3发
SIT SPIN 4	↓K+GKKK	下段踢4发
SIT SPIN5	↓K+GKKKK	下段踢5发
P+K组合技		
BLOCK ICE	P+K	中段攻击

技巧名	指令	攻击特性
跳跃组合技		
KNUCKLE HAMMER	↑+P	小跳跃中段拳
SUMMER SALT KICK	↖K	小跳跃中段踢
COIN	↑+K	小跳跃中段踢
HOPPING KICK	↑K	小跳跃中段踢
BLADE CUTTER	跳跃下落时↑↓K	小跳跃中段踢
BLADE SMASH,	⇧+G⇩K	中段踢
KNUCKLE HAMMER	⇧+P	大跳跃中段拳
KNUCKLE HAMMER	⇧P	大跳跃中段拳
JUMP TOE	⇧+K	大跳跃中段踢
FRONT JUMP TOE	⇗+K	大跳跃中段踢
AIR ROLLING BAT	⇧K	大跳跃中段踢
AIR DIVE	⇧↓K	大跳跃中段踢
FRONT AIR KICK	⇧→K	大跳跃中段踢
BACK AIR KICK	⇧←K	大跳跃中段踢
FLARE TOE	跳跃下落时⇧K	大跳跃中段踢
FLARE KICK	跳跃下落时⇧↓K	大跳跃中段踢
P+G组合技		
WALL THROW	近身P+G	把对手投向墙壁
SCRATCH HEART	近身敌靠墙P+G	上段投
SHOULDER THROUGH	近身↓←P+G	上段投
ICE NAMES	近身→←P+K+G	上段投
TAG HAND WALL CRUSH	背向墙,近敌P+G	上段投
BACK'S FLEX	敌背后近身P+G	上段投
BLANK STEINER	跳跃近敌↓P+K+G	上段投
倒下追打技		
SMART DIVE	敌倒下时↑+P	倒下压制技
SPEED KICK	敌倒下时↓K	倒下追击技
背向敌攻击技		
TURN BEAT	背敌时P	上段拳
TURN DOUBLE BEAT	背敌时PP	上段拳+上段拳
LOW TURN BEAT	背敌时↓P	下段拳
TURN KICK	背敌时K	上段踢
LOW SPIN KICK TURN	背敌时↓K	下段踢
LOW KICK TURN	背敌时↑+K	上段踢
前冲攻击技		
RUNNING BEAT	前冲中P	中段拳
DUSH BLADE	前冲中K	中段踢
RU;NNING TACKLE	前冲中P+G	中段拳
DUSH COIN	前冲中K+G	下段踢
SILDING KICK	前冲中↓K	下段踢
SUMMER SALT KICK	前冲中↖K	上段踢

※97年1期《侍魂·天草降临》中P37牙神幻十郎与P38莉姆露露的招式应对换，特此更正。



REAL BOUT饿狼传说特别版

究竟又隐藏着怎样的秘密，自上集吉斯死后此次诸代人物共19位全部亮相，是否与“秦之秘传书”仍有关系呢？吉斯大人不会又复活继而成为FINAL BOSS吧？

NEO GEO		
厂商：SNK	类型：FTG	
容量：394M	媒体：CD-ROM	
发售日：未定		

传说的格斗家集结再现饿狼精神！

终于，等了一年，《饿狼传说》的第6弹出现了，系列完结的谣言不攻自破。除了吉斯外前作的15人，加上系列中的4名人物，总共19名角色，组成了阵容还算庞大的“饿狼军团”。继续沿袭上代系统并加以改进，再次在格斗业界的星空迸发出耀眼的光芒……



新的战斗由此开动！

↑唐福禄、陈先生、劳伦斯和克劳撒四位老角色的回归更为游戏增色不少。



胜利永远

↑TERRY恶狠狠的眼光很有狼的感觉吧！



←威风凛凛的克劳撒总给人一种王者的至尊气质。

谁才是你心目中的英雄



←虽然主公已死，但比利仍会参战，是为了让吉斯复活吗？看，角色们的笑容还是那么健康灿烂……



→哇，BLUE MARY换上了绿色的夹克，与TERRY好象更加相配了，“皮服一族”啊！

斗志昂扬！！

会集POWER，瞬间“解放”

《饿狼传说》一向以其华丽的必杀技著称，颇具爽快感的连续技很是让人怀念。（尤其是前作加入了“连击表示”后）。

前作的“超必杀技”、“潜在能力”曾在日本被人称为“荒廖绝伦、乱七八糟”的拥有强大威力的华丽杀招。“超必杀技”即被称为“S·POWER”的东东，是在重伤或能量满档时可用的，本作中它将被“描绘”得更加华丽。而“潜在能力”是在重伤且能量满档时才能使出的，仍被称为“P·POWER”。而今作中新增的“H·POWER”，是被称为“BREAK SHOT”的特定必杀技，以后会在《乱舞势力》或《格斗天书》中报道，到时会向大家细细道来。



S·POWER

↑胖胖的陈先生向正在斩影拳的安迪掷出呈抛物线状的“爆气弹”，这就是他的“S·POWER”，样子很有趣吧！

H·POWER

↓克劳撒的新必杀技，从对手的头上到脚下彻底攻击，望月双角正在受火的洗礼……



杀气振天



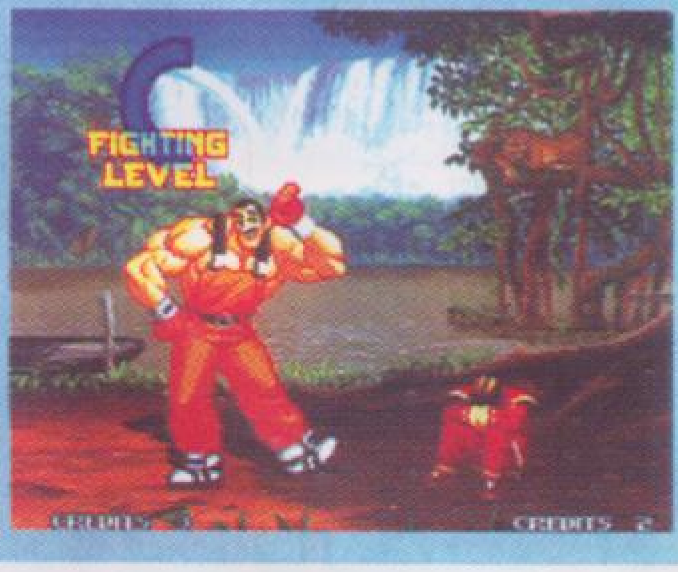
→西班牙斗士劳伦斯的必杀技还是那把在血红披风后的剑。唐老师傅只得跳来跳去了。



←双角这招让正在向空中踢腿的玛莉如何是好呢？不是「潜在能力」？！

“战斗等级”系统仍健在！

从上代承袭下来的此系统颇受玩家好评，你大可不必再与朋友互相较量来决定自己的等级，可以从各场战斗中享受高“LEVEL”的快感了，从最高的“SSS”到“C”的8种阶段是否在本作中仍然一样呢？拭目以待吧！到时会很有成就感的啊！



极为豪快的夺命厮杀……



→要挡住，克劳撒的超杀「帝王波动拳」舞仅仅使出龙炎舞是不够的吧？！

「狼战士」的传奇



特瑞·伯格

←由于养父被吉斯杀害，心生无比憎恨之情而开始战斗的他，现在吉斯之死，他则为了成为“TOP CLASS”的格斗家而再度来到这血腥都市……



安迪·柏格

→自幼以超越兄长特瑞为目标，曾因唐师父未传给自己八极圣拳而奋发练功的他，努力练习骨法，其与舞的情侣关系也有助于武功的进展……



乔·东丈

←来自泰国，是伯格兄弟挚友的他，曾一度活跃在世界泰拳王国，天性豪爽的他被大人视为超人、小孩视为英雄。这次他的挑拔不会又是《'96》中的……



不知火舞

→父亲不知火半藏的死使之成为不知火流忍术的正当继承者，漂亮的身材和华丽的招术历来动摇不了她在玩家心目中的偶象地位

新款必杀技登场　战事白热化进展

人物新添了必杀技对玩家来说真是件好事。众多新增的必杀技会令本已华丽的饿狼再披上一层光辉。本集人物也向卡通化发展，难道是大势所趋吗？不过与近期风格颇为统一，让人看了不会觉得突兀。好象背景也漂亮了许多，总之，很值得期待的。



↑唐老师傅也有新招上市了，上半身变大后向天空喷出了气火弹，好象可以控制弹的方向啊！

哦，喔—啦！



↑弗朗哥这款新招样子很象兄贵正在夸耀自己的肌肉吧。

强龙难敌



地头蛇

←来自香港的陈先生的新技，那滑稽的模样与这恐怖的招式似乎不太相配吧！

多重战线变回2条！

利用多重战线来向对手进行攻击是《饿狼》系列一大特色之一，至今好象只有《风云默示录》引进了此种系统。从3代起的3重战线系统到本代只剩2重了，据SNK公司开发人员称是为了更加重视连续技而使战线简单化，不必再过于繁锁地穿梭在战线之间，移形换影，搞得玩家有时晕头转向。这样，利用战线系统来增加战斗的战略性不再是伤脑筋的事情了。



↑运用D键简单地换位令战斗更具魅力。

↓嘿嘿，谁也打不到谁哦。



新技？旧技的演变。

作为格斗热作的续作，一向是延用上代中的招式，不过也定会对许多招式行修改、进化，演变成更完美，更威力的杀招。比如右图中东丈的“死亡龙拳”从初代到现在已被改变得威力不知大了多少倍了。这么说，难道是……招式定会更加有看头，更加充满了让人心动的感觉。



「死亡龙拳」变得更加让人迫进死亡了吧！



→作为前代潜在能力的「突击双拳」本代中变为普通杀招了吗？



陈先生

←以香港为据点，亲自临战的他，曾经在唐老师父处学习八极圣拳。现以太极拳迎敌不会再杜撰出街头斗士的假比赛了吧！到底是正是邪？



唐福禄

→八极圣拳的创始人，本作中最少有3人都是他的门下。掌握神拳真髓“气”的老人今年不知高寿几何了。中国功夫真是独步江湖呀！



劳伦斯

←来自充满异域风情的西班牙之斗牛战士。虽然外表很是浪漫倜傥，但手段极为残虐，那把赤红披风后的剑染满了敌手难以计数的鲜血。



克劳撒

→操纵欧洲历史的影般的名门世家后裔，拥有深不可测的武功和最优异的体魄。人称“战斗的天才”的他对艺术的鉴赏性也是独树一帜的，帝王级战士。



羅媚斗
RABBIT

ARC	厂商：E·A　类型：FTG
	发售日：1996年

格斗阵营再入新兵，老牌公司挂帅登场！

以众多优秀的美版游戏享誉业界及电脑界的EA公司（电子艺界）终于也挺进格斗世界，欲将狂澜掀得更狂，斗士斗得更凶！

这款画面华丽，形象可爱的格斗新作既没有时下血腥的杀戮气息，也没有庞大的阵容，它能战胜那些“老”战士们吗？



动画感十足的选人画面

←快选出人物去打仗啦！



←倒下时同时按轻拳和轻脚敌手就会……

兽神进攻给你



迫力满点的感觉。



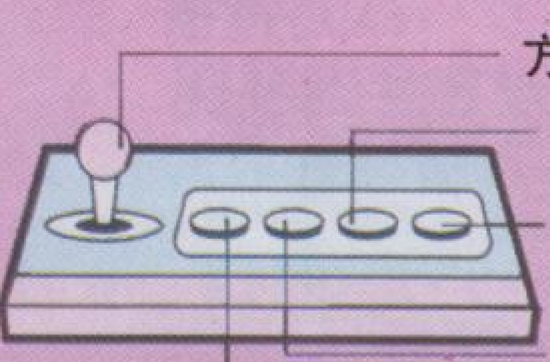
↑胜利瞬间的贵重画面写真，快快收集。



→防御后再将之抓住扔出去，记住，投技很重要的。

飞吧！

操纵指南



STORY

曾经作为支配社会的邪恶暗杀组织的BOSS，现在妄图夺去神秘的秘宝“兽神珠”。据说集齐八枚“兽神珠”即可获得无尽的财富和自由。为了让自由不再落入BOSS手中，为了不再让人间再度陷入黑暗，也为了……，八名斗士齐齐出击，共赴战场！



召唤，传说中的兽神……

大家一定注意到血槽下的“兽神槽”了吧，3种LV的神力可召唤出被称为“背后灵”的兽神出战，其威力不亚于魔法攻击，而且充满了令人欣喜的搞笑画面。如果真的有这样的战斗，世界将变成什么样子……

直升机



←噢，兽神成了直升机驾驶员，会开吗？

↓“我拍！”这招据说是取自麻雀。





→天人的翔雷符让那位仁兄吃不了兜着走。



↑哇，它的超杀原来是音乐噪音啊。

动物暗杀团出击成功！



↑走你，动物波动拳。

↓兔VS蛇，样子好飘逸呀。



人物简介



乌铃

经过组织洗脑后成为暗杀者的她原来只是名普通的女孩子。



天人

警察的孩子，具有中英混合血统的伶俐小子。



莱古斯

以暗杀为业，有着火爆性格的流浪青年。



玉兰

十足的恶女，本性象蛇蝎一样毒辣。



蛇蛟

冷酷无情的男儿，为了复仇而抛弃正气，去加入暗杀队伍。



伊吉斯

心地善良得象个女子，为了抚养孤儿而继续暗杀家业。



猴猿

主演戏剧的变成猴子的性情暴躁的野生物。



埃迪

企图称霸的野心家，样子十分搞笑。

斩！兽神攻击

兽神集结！





各位角色都持有各自宿命的“兽神珠”，要召唤兽神自然要利用它，仅有兽神槽是不够的。一旦你打败对方，夺得新的珠子时，你就可以操纵新的兽神了，有些象《超人学园钢帝王》中学必杀技吧！



↑八种珠子要费很大力气才能攒齐的。

召唤出百万人的力量！！

参入格斗界



E·A此次进军格斗界似乎有些突然，不过似乎做得还算不错，无论从画面还是系统上都有自己的特色，可是让我们有些摸不到头脑的是它的题目——罗媚斗，日文名为ラビット，英文名为RABBIT，意思为“兔子”，难道这些斗士们都是兔子吗？还是“兔子”是象征可爱的动物的吗？而这些表面凶狠的斗士只是些卡通玩偶战士吗？

机器猫

机种:N64
厂商:EPOCH
类型:3D－AVG
容量:未定



▶左下方是角色的生命值，而右下方则显示各种秘密道具。

▼横渡“木”索桥，哇，天上还有飞鸟啊!



在6月份的“东京玩具大展”上本作一经发表，即引起一阵骚动，这位家喻户晓的明星会在那台被称为“梦幻主机”的N64上击败任氏的大腕——马里奥吗?而且《机器猫》在中国也极受欢迎，且老少咸宜，真是“3－80岁都喜欢啊”!

从画面上看，不论人物还是景物全是以3D的立体方式呈现，充分发挥N64超强的3D处理机能，相信会比可爱的“小胡子”——马里奥还出色，起码不会比它差。当然还可以4人（最多)同时游戏了。原作中令人津津乐道的层出不穷的神奇宝物本作中是过关的重要因素，面对来袭的敌人和各种障碍物、特殊事件时，利用各种道具都可以迎刃而解、顺利过关。象是竹蜻蜓、任意门等等都是非常好的道具。角色共有五位，分别是机器猫、野比、小静、大雄和强夫。

变变变变个N64!

由于游戏的故事是全新的原创作品，那么现在让我们看看到底是怎么回事吧?

有一天，野比和机器猫为了作业去观察日蚀。当他们正在观察之际，头顶的天空突然冒出了一个洞，有一名少女从中掉了下来。一问之下，才知道原来那少女是天上妖精界的公主。根据公主的解释，由于人类大肆地破坏自然环境，使得妖精界的精灵石力量减弱，而无法再压制住大魔王，结果使得被封印的大魔王逐渐苏醒，而魔王的手下们更把整个妖精界闹得天翻地覆，不但如此，还抓走了掌管天空界和妖精界的精灵王!并威胁公主去把会阻碍魔王复活的机器猫的四度空间袋抢来。公主为救父亲，趁机器猫不注意时将袋子抢走……如果魔王真的复活，不仅妖精界遭殃，人间也将在劫难免!于是机器猫、野比等五人追到了妖精界。虽然终究找到了公主，但袋子已被她交给了魔王的手下，不仅如此，她还被赶了出来。于是受到魔王欺骗而悔恨不已的公主向野比一行人救助，这样机器猫与他的朋友们又开始了新的冒险旅程。以上就是游戏的故事概要，且从未在漫画中发表，是完全为游戏制作的。游戏中机器猫神奇的口袋是不能用的，必须在闯关的过程中一件件找回来，否则有了口袋就不必玩了，对吧!

现在干什么，流着口水期待吧!

▼我们又来拯救世界了。





▲小静在漂亮的海底，唉，又是沉船，象是《马××64》……


浪漫剑心
他决定不再做杀手，然后并以其诡异之剑
指天祈祷。现在正展开一幅浪漫史诗的绘卷，
"剑心"之旅就此出征……


浪漫剑心——明治剑客浪漫谭
《电子游戏软件》杂志社敬赠

玩具总动员之GAME休闲篇



↑好小巧的GAME手表呀！



→猜猜这只可爱的牛是干什么的，原来它是放在冰箱中提醒你不要拿太多零食的“减肥监督”，它会“哞”地一声……



↑一赛道迷你四驱，一个无年龄制限的体育“节目”，相信是许多朋友的梦想吧！



↑虽与游戏关系不大，但对于装饰居室来说是个好选择（走题了吧）！

历来玩具是儿童们的天使，许多玩具寓教于乐，寓乐于教，不仅得到孩子们的欢欣，也获得大人们的欣赏。对于开发智力、培养孩子们的动手动脑能力有着不可“磨灭”的功劳。在游戏的世界中，许多小玩意不仅是孩子们的心仪之物，许多岁数不小的人也对之趋之若鹜，视为至爱……（注：本篇纯属休闲娱乐版，与游戏的关系甚少，请原谅！）



→连龙哥也猜不出它究竟是什么东西来，告诉你—存钱罐。



来自《'95格斗之王》中的勇士们。

↓星球大战的战棋版，还附送“STAR WARS”的VIDEO呢！





←哇，王者之拳，异种格斗技大会选用产品。

“VR战士2”的钥匙链，很可爱吧！



→香波GB，还是第一次听说吧！



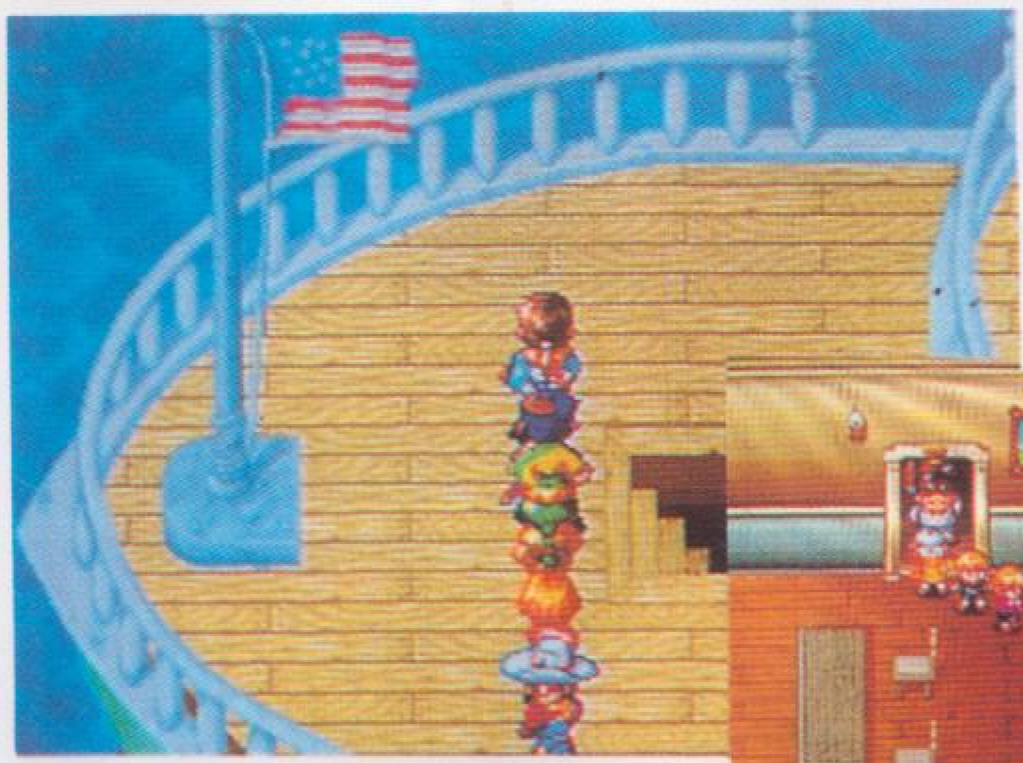
玩具是否是人类最好的朋友呢？

天外魔境 第四の默示録

The Apocalypse IV

机种 SS　厂商 HUDSON　类型 RPG　媒体 CD－ROM





◀从阿拉斯加到蒙大拿州的定期联络船缓缓的在水中移动。



▶船仓中就是典型的 RPG 风格了。



▲暗黑教团，十二使徒中的冰魔要袭击冰之空殿中的众人吗？



▲高山之上善良的印第安人的部落。



▲妖女之城中很有些游乐场的味道啊。



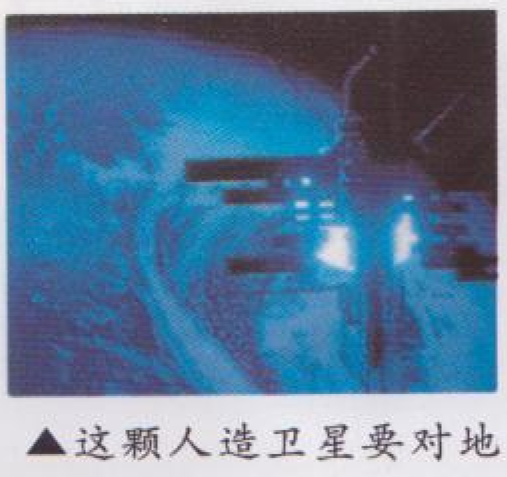
▲二大怪物的大决战？！美女与野兽……

名作《天外魔境》的最新作在土星上即将与大家见面了，这在美国大陆发生的传奇故事会让你感到什么样的震撼呢？

主人公"雷神"及其一行为探求秘密，揭开邪恶的阴谋，遍访名城，进行冒险。也许大家已对它有所了解了，那么一起在美利坚大陆展开这旷日持久的冒险征途吧！



▲两位 BOSS 战罢后的特写画面，左边的歌姬形象妖女的动作酷吧，右边的怪物可称"宇宙第一"呀，游戏中许多情节都是用电影般的动画表现的。



▲这颗人造卫星要对地球"发射"什么呢？



▲又象是一部悲剧要开始了。



▲"好莱坞"的熠熠光芒下的她是谁呢？

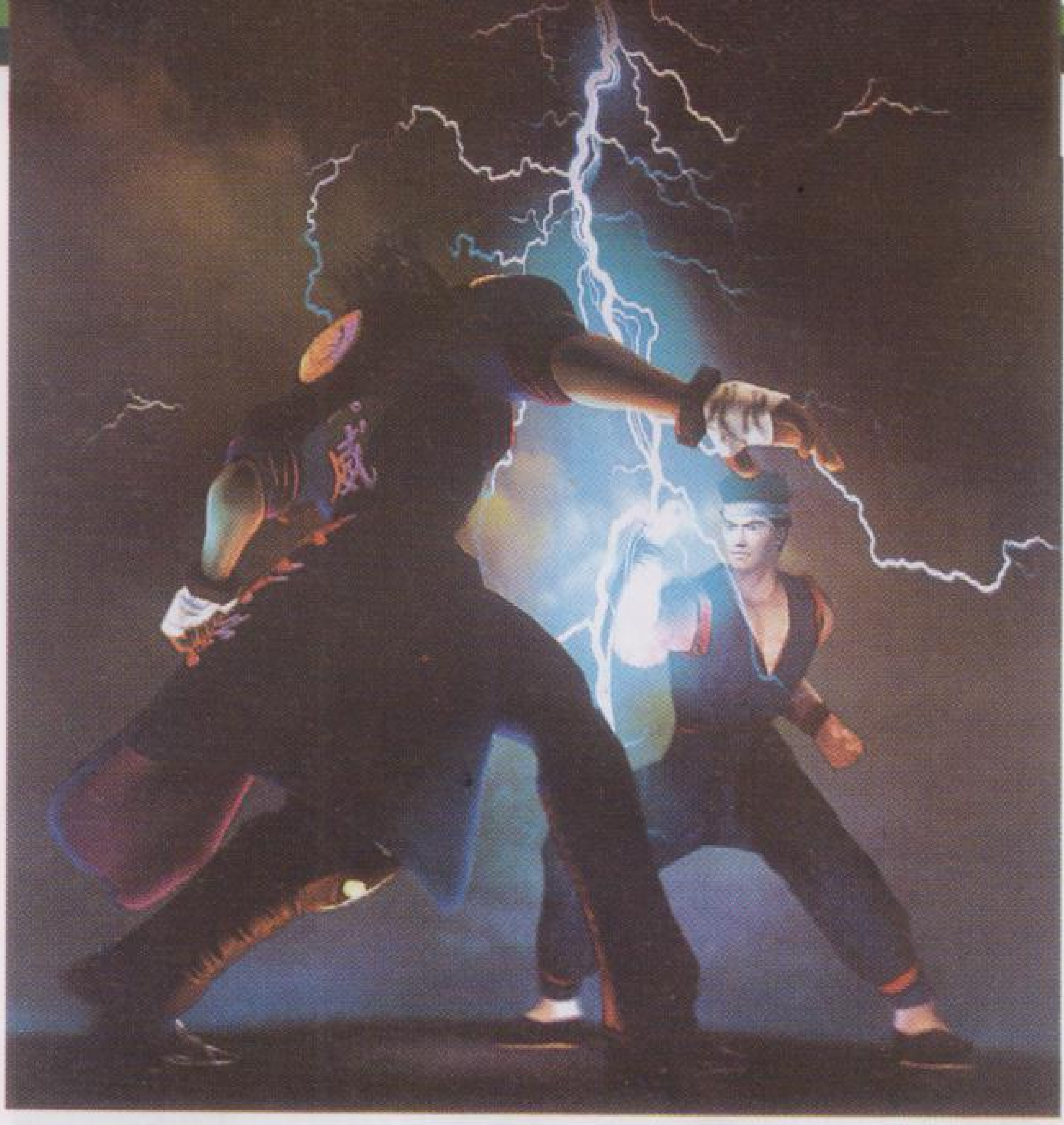


▲那位婴儿就是火之勇者的后裔——雷神。



▲除暴安良的警长就是手持双枪的我是也。

在宿命的引导下，壮阔的画卷展开了！



FIGHTERS MEGAMiX

从《VR战士》系列开始，我们看到了这个名字——AM2研。正是这个全称为世嘉第二AM研究开发部的小组带给我们许多的优秀节目。

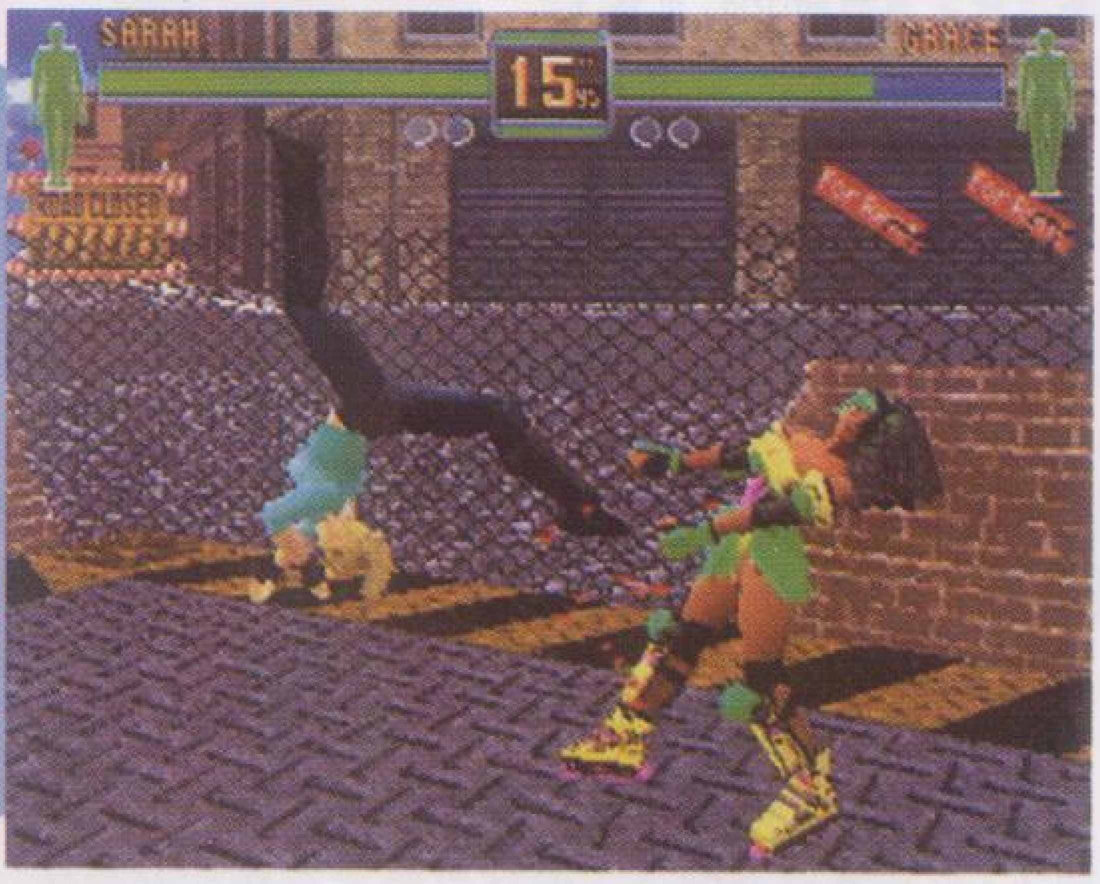
SS　厂商：SEGA　类型：3D-FTG　CD-ROM
发售日：96年12月21日

这款游戏是由AM2研的“梦之队”构成的！

为了让玩友们过个好年，也为了加强商战的硝烟，AM2研推出了这款集合“VF”及“FV”中的大人气角色的3D-FTG。全部共有32名角色登场，游戏集取了“VF”（VR战士）和“FV”（格斗之蛇）的全部优点，并且大量运用了“VF3”中的新技巧，比如“VF”中场地、“FV”中的壁与防御反击技等。虽然游戏的基本系统是以“FV”为基础的，但所用的新技术都明显是为今年将推出的超级大作《VF3》做准备。下面请看游戏中部分人物的介绍。

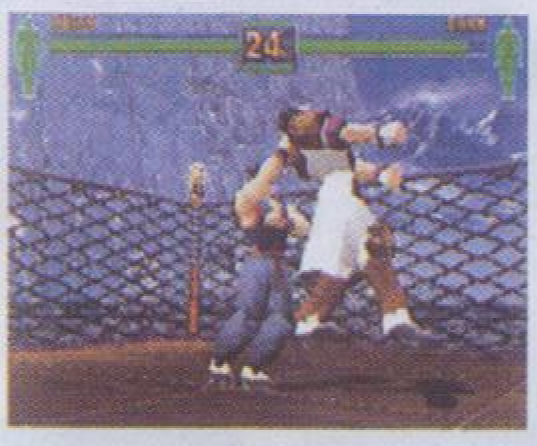

←一眼就能看出与《VF》不同。

梦之对决终实现!!


←莎拉的「脚刀」踢中了克瑞丝。这样梦幻般的对决在《FIGHTERS MEGAMiX》中实现。



角色的容姿与风貌完全不同。为何一想到相似的角色就会想起班恩和结诚晶，他们确实都是最强的角色呀！


←结诚晶的扬炮击中了班恩，还能再追击吗？


←也可以两名结诚晶对决。


→班恩使出骨盘割，将对手高高举过头顶。


↑这是班恩的强力下段击“仁义激斗破”。


↓班恩用甲破弹将结诚晶高高打至空中。

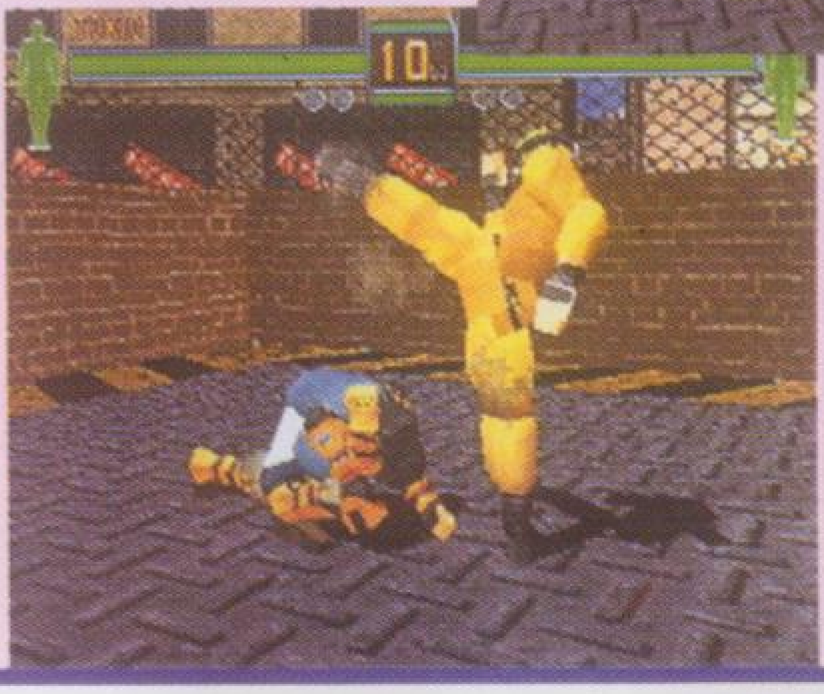


影丸身体轻灵，拥有多种狡猾的技巧；时夫有速度和多彩并强力的连击腿技；他们都是攻守兼备的人物，使用他们作战就要速战速决。

↓这招是影丸的柔道摔投技影霞。



我趴下啦!!



←时夫避过了影的腿，正伏在地上蓄势待发。



三名女斗士也聚集在游戏之中。莎拉与克瑞丝拥有华丽的腿技，珍妮拥有男子般的体魄，用她们作战吧。



←珍妮的强力中段技，将莎拉象被风吹走的纸片。



→对于这样的摔投技，敏捷的莎拉也没办法。



←看，莎拉也在用狠狠地膝击报负珍妮了。

SS版中的隐藏人物狗熊君也会登场。看陈洛及舜帝正同可爱的胖胖熊战斗，这样的战斗真有趣呀！



↑狗熊君的技巧突击暴，样子真怪！

↓这也是狗熊君的技巧，它的技巧总让人摸不到头脑。





↑陈洛的腾空斜掌击中了狗熊君，倒啦倒啦！



由美少女参加的战斗，在哈妮与陈佩的对战中一定会有不少乐趣。





DURAL和大马勒都是各自原作中的BOSS，在这里聚头后会成为游戏中最强的角色吗？

杰弗里、沃尔夫和塞曼都是大块头的家伙，他们所具有的令人惊异的强力会令其他对手闻风丧胆。





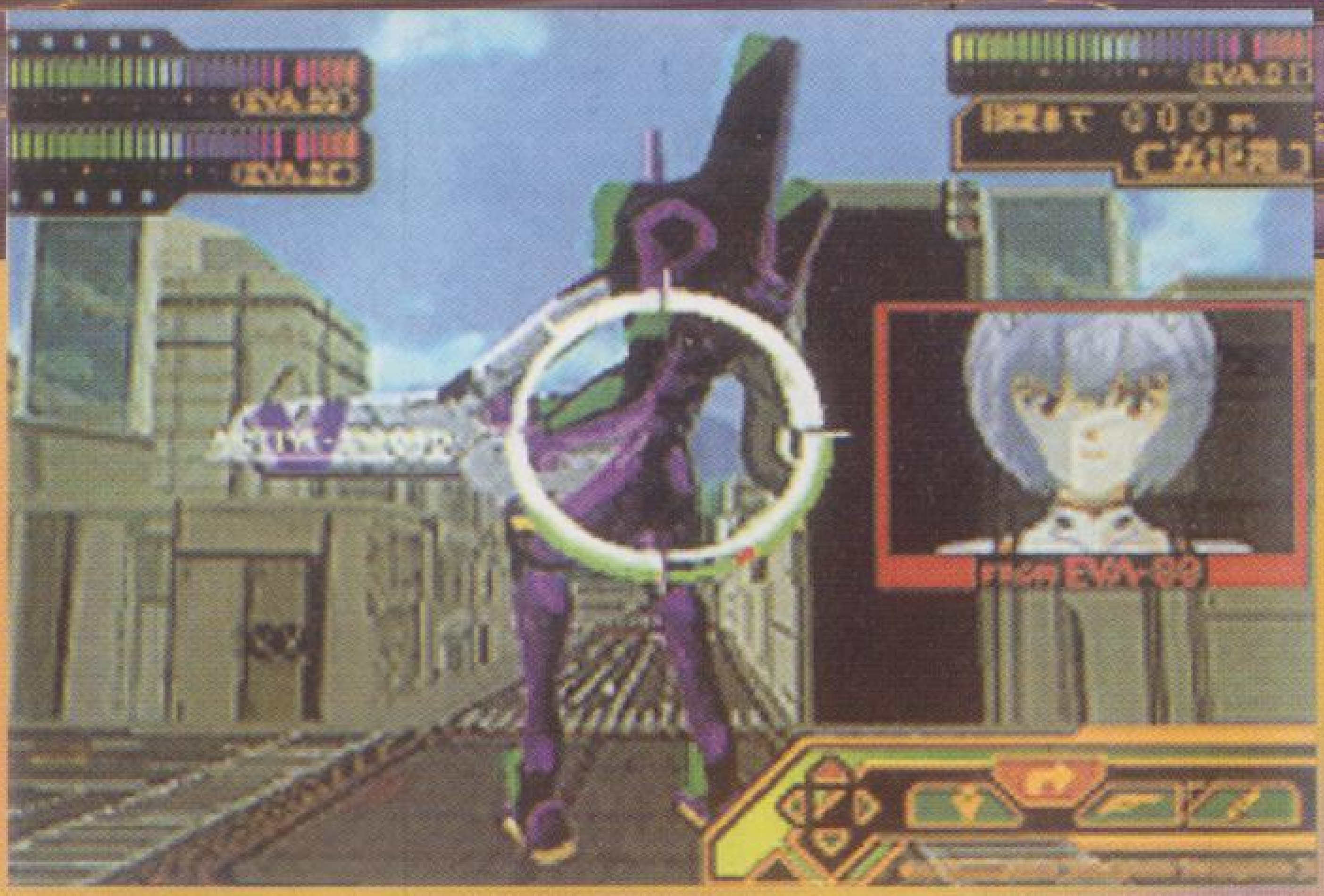
倍受女性喜爱的帅哥拉克塞尔和杰基，在战斗中可不是好惹的，他们的快速攻击会令对手喘不过气来。

受到少女喜爱的少年战士，利昂和佩奇的怪异攻击能让对手防不胜防，总处于被动挨打的境地。





终于，三国的豪杰们驾临格斗界了，由日本光荣公司制作的3D格斗作品将在SS和PS上推出。此款用POLYGON描绘的壮阔战斗画卷即将在光环和Station上徐徐展开，究竟谁才是制霸中原的皇者，这次要在格斗舞台上一见分晓了！不知道光荣这款FTG能否象它的SLG一样独占鳌头……



新世纪少年战史

第二印象

SS	厂商：SEGA　类型：AVG	CD-ROM
	发售日：预定97年春	

自从95年10月在电视中播放这部动画以来，《新世纪少年战史》便浸入到各种媒体之上，而且均取得了不俗的成绩。这部人气动画游戏化的第一部作品是96年3月在SS上发售的一部AVG作品，现在这款《第二印象》也要登场啦！

游戏的基本系统与前作相同，并大大强化了过场动画和战斗画面。故事的主角是少年碇神次，他与所属于特务机关奈尔夫的莉和飞鸟驾驶人型决战兵器EVANGELION，同被称为“使徒”的敌人战斗，而游戏即是动画中第14、15话的内容。



↑这里是战斗画面，可以看到机器人及周围建筑都是用POLYGON制作的。

↓驾驶红色二号机的是飞鸟，他正收到御里的通信。游戏颇具动画气氛。





↑同步率、与敌人的距离、剩余的活动时间都被表现出来了。



←视窗中又出现了御里的头像，究竟发生了什么事？

机器人AVG!!

↓游戏中机器人的动作非常细腻，动作都是由真人做出来，再通过计算机把这些招式变成机器人的。





SEGA SATURN 的工作原理与硬件分析

文/骑士黄

SS 的命名和基本设计思路

SS 是世嘉公司所开发的第 6 部家用游戏机，是继 SG1000、MARK Ⅱ、MARK Ⅲ、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE 后的第 6 代，因此便利用了太阳系第 6 个行星——土星（SATURN）来命名。此外“SATURN”还象征着高科技（征服太空）、神秘（带有光环）以及休闲娱乐（周六）。

根据在 SEGA 在世嘉五代（MEGA DRIVE）上所得到的硬件制作经验，SS 主机机能当然是向着增加显示颜色数、角色数目、大小以及回旋放缩特技等能力发展，但以下 3 点是其中最为重要的：

(1)实现处理 3D－CG 多边形角色；

(2)制造一个能将业务用游戏移植到家用版的平台；

(3)具备能够播放动画的机能。

SS 是以世嘉业务用基板“SYSTEM 32”为基础开发的，SYSTEM 32 最初面市于 1990 年，是 SEGA 当时的第一部业务用 32 bit 游戏机，它将以往只能在《AFTER BURNER》、《GALAXY FORCE》等大型专用游戏机中实现的双帧缓存器（DOUBLE FRAME BUFFER）、角色、卷轴的放大缩小机能、32000 色的高彩色（HI－COLOUR）显示变成可能的先进业务用基板。

由于 SS 的开发人员大多曾参与 SYSTEM 32 的开发，因此能充分利用当时的知识来设计 SS。而且，为了能在 SS 上制作不同于以往 2D 平面游戏的 3D 游戏，更采用了和 SS 同时开发的业务用基板 MODEL 1（用于《VIRTUA RACING》、《VIRTUA FIGHTER》）以及更高级的业务用基板 MODEL 2（用于《DAYTONA USA》、《VIRTUA FIGHTER 2》、《VIRTUA COP》）等的硬件结构，令 3D 多边形游戏能够在 SS 上出现。

另一方面，SS 开发人员所考虑到的，便是旧有游戏机所没有的动画播放机能。在考虑到动画压缩比率、画面质量、国际标准以及未来的发展性等因素后，世嘉决定使用当时仍在筹划阶段的 MPEG 制式，也就是现在大为风行的 VCD 所用的压缩格式。

SS 的硬件系统结构

SS 的硬件结构大致可分为四大部分：电源部分，主系统基板，CD 副系统基板，光驱部分。

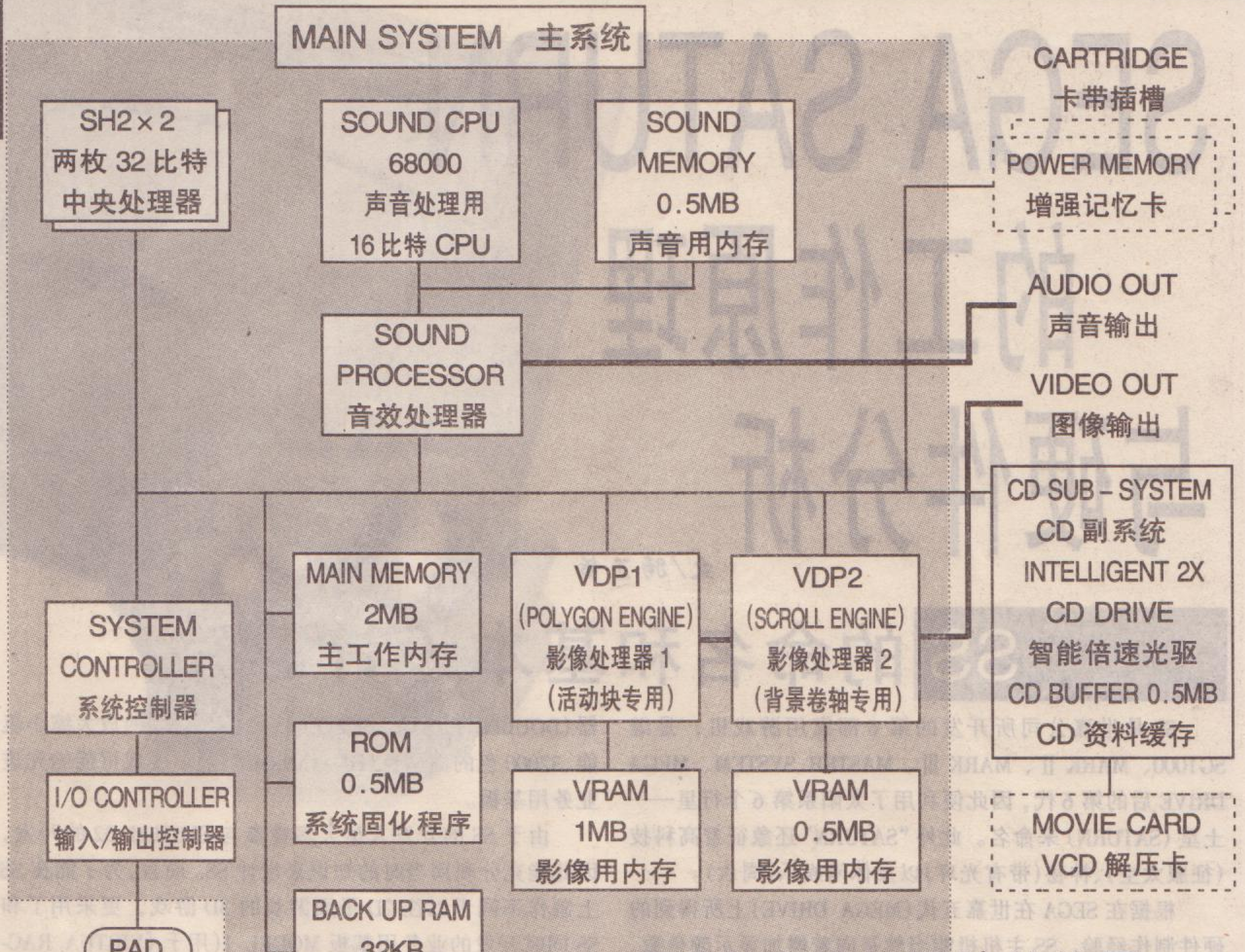
电源部分省去了传统游戏机用的笨重电源变压器，而采用了可以直接输入市电的开关电源（因我国市电电压与日本不同，所以才要加用 220V－100V 变压器），由于电源部分是完全独立的，所以即使发生损坏也能容易更换。

主系统部分是 SS 的主要芯片所在之地，游戏程序的运行，资料的运算，画面和音响效果的合成、输出都是在这部分来完成，因此这是 SS 的心脏所在。

CD 副系统所负责的是控制光驱的运作、管理 CD 资料缓存区以及处理、播放 MPEG 制式的动画等等，并且还要根据主系统的需要来移交资料给主系统，所以 CD 副系统可说是光驱和主系统之间的桥梁。

光驱部分则是以机械结构为主，作用是将 CD 上的数据读出转换成数字信号交给 CD 副系统处理。

由于 SS 采用了许多专门的芯片来处理运算、角色、卷轴、音效、CD 等部件的运作，因此可在不加重主 CPU 负担的情况下，根据所发出的指示而作出同步动作。因为是各自独立运作的关系，万一某部分的工作量增加，其他部分也能够在不受影响的情况下继续稳定地运作。



■SS 主机的系统结构图

SS 主系统各部分硬件机能

主系统的核心部分

1.32bit 中央处理器 SH2 ×2

这两枚 32 位的 RISC(REDUCED INSTRUCTION SET COMPUTER,精简指令集)型 CPU 是由日立公司(HITACHI)所研制。SH2 的全称是 SUPER H RISC ENGINE 2,它的工作主频为 28.6MHz,运算能力极为强大,单枚 CPU 的处理速度可达到 25MIPS(MEGA INSTRUCTION PER SECOND,百万次/秒),若两枚 CPU 完全配合则可能达到 50MIPS。

此外,这两枚高速度、低耗电的 SH2 内部还设置了类似 DSP(数字信号处理器)的运算器,而且由于机能完全相同的关系,因此可以任意选择由哪部分来进行数据计算、资料处理。举个例子,在对战游戏中,这两枚 CPU 既可各自处理 PLAYER 1 及 PLAYER 2 的资料,也可把第一枚 SH2 当作为主处理器,另一枚则用作副处理器。

2. 主工作内存(WORK RAM)

为了配合 SH2 这样的高速度处理器,SEGA 特地选用 2M BYTE 资料传送速度高达 12~17NS(10 亿分之 12~17 秒)的 SDRAM 作为主工作内存。

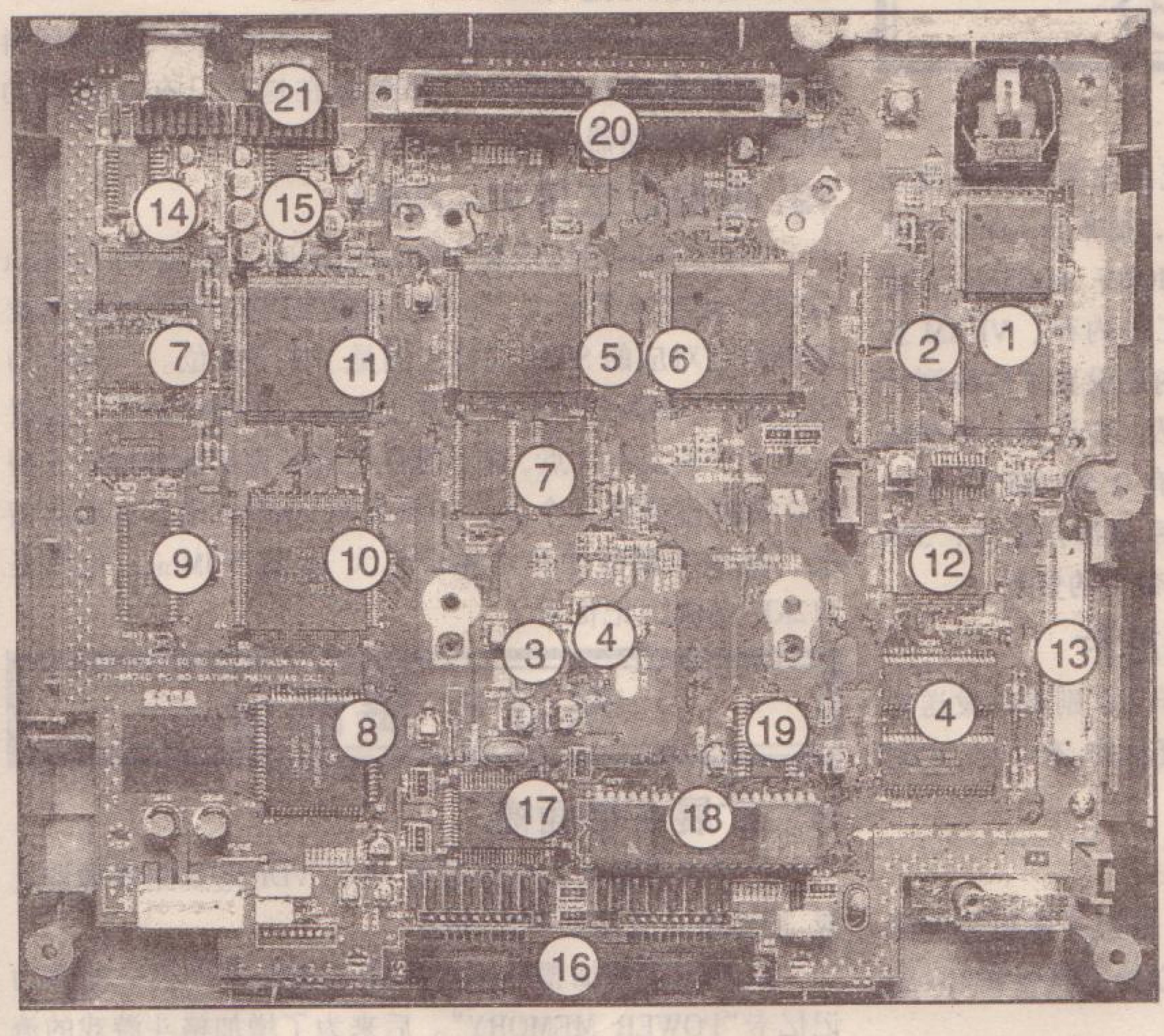
SDRAM(动态 DRAM)一直就是属于 RAM 中的奢侈品,目前 PC 机上所用的内存主要还是 EDO RAM(45-60NS)和普通的 DRAM(60-80NS),而 SEGA 居然在两年前就大胆采用,可见 SEGA 为提高主机速度的良苦用心。

3. 晶振(14.318MHz)

4. 频率控制芯片

这两部分负责提供系统工作所用的时钟脉冲。频率控制芯片把晶振送来的 14.318MHz 进行处理以提供系统各部分所用的频率。例如将之二倍频以产生 26.636MHz,也就是二枚 SH2 CPU 工作用的主频;四分频得到 3.58MHz 的彩色副载波以产生 NTSC 制式的 VIDEO 信号。

■SS 主系统硬件解剖图



产生渐变效果，这样便会有近似曲面的感觉。另外，不单是多边形，就算是POLYLINE、单线甚至2D角色也可加上阴影。

至于VDP2，它除了有4层可以作放大缩小的普通横纵向（XY方向）卷轴面外，还有2层能同时令X轴、Y轴、Z轴旋转的回转卷轴面，并且可以在同画面中最多显示5层背景卷轴。

总之，VDP1和VDP2几乎能对画面上的每点作出不同程度的运算，我们在电视上看到的各种扭曲、变形、回旋放缩等等特殊效果（动画播放除外），都是由VDP1和VDP2根据指定的参数来运算而产生，因此对CPU来说增加的负担并不大。而且由于两枚VDP的分工不同，所以即使用上了多重卷轴背景，也不会改变画面上所显示的多边形数目，更不会因为背景变复杂而使角色的动作出现不顺畅的效果，从而保持画面的高素质。

影像处理部分

5. 影像处理芯片 VDP1
6. 影像处理芯片 VDP2
7. 影像处理用内存 VRAM

SS使用了两枚影像处理器（VIDEO PROCESSOR）来处理画面显示，分别是负责处理角色与多边形的VDP1，以及负责画面卷轴的VDP2。

VDP1和VDP2分别配备了1M BYTE及0.5M BYTE的VRAM（VIDEO RAM），这容量足以应付像SH2这类高速CPU的运算能力。只要先在VRAM中写入VDP所使用的程序和资料，当CPU发出命令，VDP便可快速地显示处理完毕的画面。通常，在VDP处理画面之际，CPU已完成下一幅画面中的角色与背景的屏幕座标变换工作，因此就可以在同一画面上显示许多2D、3D的角色以及复杂的多层卷轴背景。

VDP1除了拥有比MEGA DRIVE更胜一畴的2D角色处理机能外，还可作独立及横纵拼合的超大角色的回旋放缩描绘机能。另外，只要定义了4个顶点的三维座标，就能描绘任何形状的四角多边形（POLYGON），而在多边形上还可选择是否铺上材质（TEXTURE）形成富有真实感的“材质多边形”，没有材质的“单色多边形”，以及由4条单色的线所描绘而成的空心四边形“POLYLINE”。

VDP1不仅可以在PLOYGON上设定阴影位置。还可在多边形的4个顶点上分别使用不同颜色，并在各顶点之间

声音处理部分

8. 声音处理用 16 bit CPU（MC68E000）
9. 声音处理用内存
10. PCM 和 FM 音源专用 DSP 芯片

一直以来，世嘉业务用游戏机以及MEGA DRIVE的音响部分，都是使用独立的CPU，目的是为了分开处理声音部分和影像处理部分，使得即使增加了影像部分的工作量，也不会令声音延迟或中断。SS的声音处理器所使用的是MOTOROLA的68000系列的处理器，也就是以前MD用的主CPU，可见其实力一定不同凡响。

这枚CPU配备了0.5M BYTE的SOUND RAM来负责控制及播放PCM音源与FM音源。SS最多可同时输出32路PCM音源、其采样频率为44.1KHz（和音乐CD一样），而FM音源则最多可输出8条，当然PCM和FM音源也可以混合起来使用。

此外，由于配置了专用的DSP芯片，因此背景音乐（一般是用PCM音源合成或直接读取CD上的音轨）与游戏本身的音效（一般是用FM音源来合成）可以混合出各种不同的声音效果，例如在赛车游戏里，可以同时使用收录自音乐厅内回音的BGM（背景音乐）及隧道内回音的游戏音效，以加强回音的效果。另外，这枚DSP芯片也可以做出诸如3D环绕声等等各种特殊效果，例如只要把声音来源设定在玩家头部之后的位置，就可表现出如敌车从后逼近的效果，以增加游戏的临场感。

系统控制部分

11. 系统控制芯片

系统控制器是用来控制整个系统的命令及资料流动情况，它拥有当 CPU 正在处理资料时，把来自 CD 或卡带的资料有效率地以 DMA(DIRECT MEMORY ACCESS，直接内存寻址）的方式直接地传送到主工作内存、VRAM 及 SOUND RAM 等的机能。系统控制器内还设置了作阵列计算用的 DSP 芯片，可在座标变换运算及 CG 运算上发挥威力。另一方面，系统控制器所管理的还有 0.5M BYTE ROM 中的音乐 CD 与 CD－G 播放用软件、系统操作软件，32K BYTE 电池记忆用的 RAM 以及扩展卡带中的资料。

12. 主副系统输入/输出控制芯片

这枚芯片是专门用来管理主系统向 CD 副系统发送的指令以及 CD 副系统向主系统传输的资料的。有了它，主副系统之间才能够协调一致地工作。

13. 主副系统通讯插槽

这是用来连接主系统基板和 CD 副系统基板用的插槽，正是通过该插槽使得原本相互独立的主基板和 CD 副基板之间建立了数据交换的钮带。

14. 数模转换器(DAC)

这是负责把数字信号变成模拟信号的数模转换器，它把来自 CD 的数字音源和 PCM 音源的资料转换成模拟音频信号(AUDIO)输出。

15.RGB 信号处理器

这一部分把来自 VDP 的 RGB 信号进行处理，以产生 RGB、S－VIDEO，VIDEO 等多种输出信号，玩家只要把相应的 RGB、S－VIDEO、VIDEO 线插入后部的多功能 AV 输出端子，就可以得到相应的输出信号。

16. 操纵器插槽

17. 操纵器输入/输出控制芯片

无论普通手柄、3D 模拟手柄（目前只对应《NIGHTS》）飞行摇杆，还是光线枪、多人用分插、方向盘都是要插入操纵器插槽才能大显神威。

而来自操纵器的信号首先必须交给操纵器 I/ O 控制芯片进行处理，转变成 CPU 可以识别的信号，再传送给系统控制器，由它在一定时候转交给主 CPU，这样主 CPU 就能够根据玩家的操作来执行相应的游戏程序。

18. 系统固化 ROM

开机后的 SEGA 标志、CD 播放、记忆管理等画面资料和相应的系统处理程序，都是存在这枚只有 0.5MB 的 ROM(只读存储器)中。

19. 电池记忆用 S－RAM

SS 本体的记忆体是 256Kbit(32KB)，比 PS 的 128Kbit (16KB) 记忆卡足足大了一倍，通过 SS 的记忆管理画面我们得知它对应的 SS 的记忆空间是 748 个单位。一般的动作、格斗、赛车游戏游戏仅占十余点，而 RPG 游戏一般要占几十个到上百个点，至于需要记录各种复杂数据的大型 SLG 则要占据数百个点。如果发生记忆空间不够用的情况，就要考虑使用比本体记忆大 16 倍（4Mbit，也就是 512KB)的强力记忆卡了。

系统扩展部分

20. 扩展卡带插槽

扩展卡带插槽直接连通着 CPU、VDP 的数据线和地址线，因此拥有无限的扩展功能。

最早应用该插槽的硬件是用于增加主机记忆的强力记忆卡“POWER MEMORY”。后来为了增加格斗游戏的流畅度并减少读盘时间，SEGA 与 SNK 共同开发了在《’95 格斗之王》上所使用了 16M bit 名为“TWIN ADVANCED ROM SYSTEM”的 ROM 卡带。随后为了增加卡带的通用性，又开发了 8M bit 的 RAM 卡带“扩张 RAM CARTRIDGE SYSTEM”。96 下半年后相继发售的《REAL BOUT 饿狼传说》、《斩红郎无双剑》、《’96 格斗之王》都采用了该卡带。

此外，可对应此插槽的还有“SEGA SATURN MODEM”、把 SEGA 当作业务用通信卡拉 OK 机的“PLOROG21”等等。至于将来，通过该卡带插槽象 MD 的 32X 那样在 SS 上加装一个 64bit 的提升器也并不是没有可能的事情。

21. 通讯扩张端子

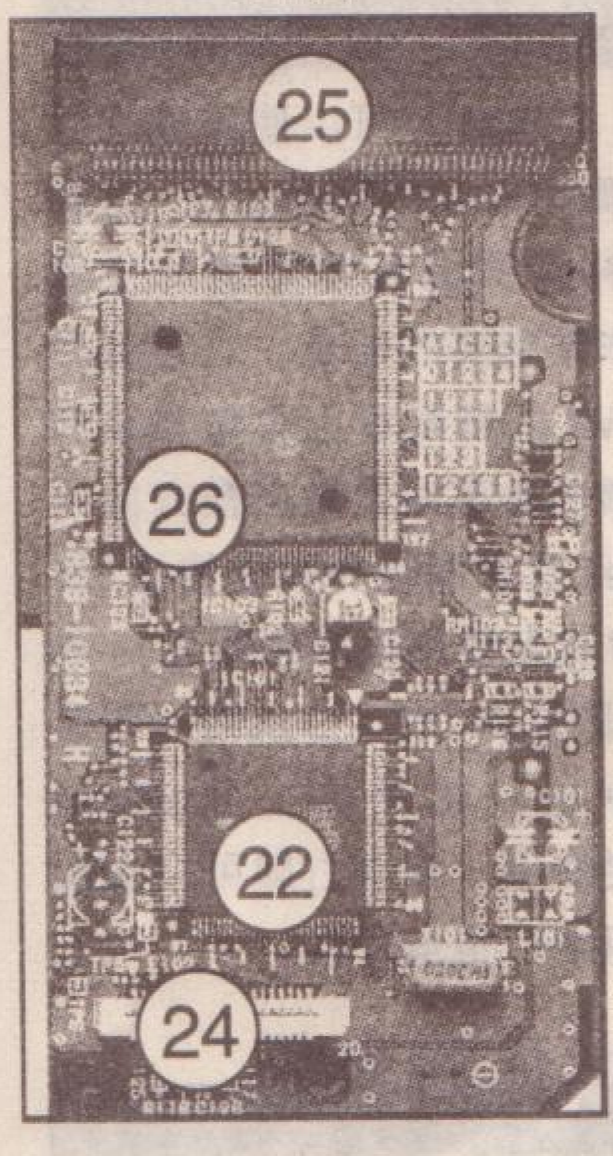
通讯扩张端子(COMMUNICATION CONNECTOR)的主要用途是与外部进行资料交换，例如可以利用电话线来进行通讯对战游戏或接驳 CATV(有线电视)。接收 CATV 提供的游戏资料的方案目前 SEGA 公司正在进行整体的规划，原先的 MEGA DRIVE 通讯网络将会成为 SATURN 最有利的资源。和 PLAY STATION 一样，SATURN 的通讯对战游戏也正在积极制作中。看来只要是别人有的游戏方式，SATURN 绝对少不了。



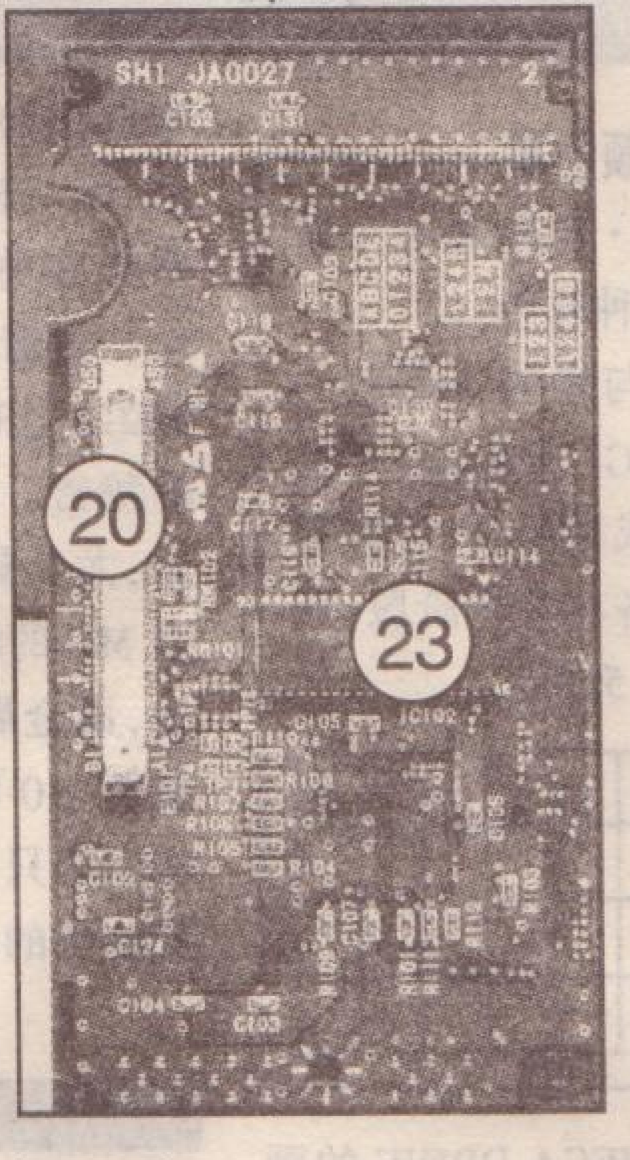
SS 的 CD 副系统硬件分析

■CD 副系统硬件解剖图

正面



背面



22.CD 副系统的 CPU(SH1)

在 CD 副系统里装置了有别于 SS 的主 CPU、同样是由日立所生产的 32 bit RISC CPU“SH1”，这种设计令 CD 系统更为聪明。CD 副系统的管理全都经由这枚 CPU 负责，所以只要当主 CPU 发出命令，就能立即进行控制光驱读人 CD 资料、管理 CD 缓存区内数据以及控制 MPEG 影像和声音等各种操作。总之，只要活用这枚副 CPU 与 CD 缓冲内存来预先读取 CD 资料的话，就可以连续地播放动画，另外在游戏进行时如果预先从 CD 中读入下一版的资料，那就可以减少不必要的读盘时间。

23.CD－ROM 缓存

如果想从 CD 中读取资料，只要副 CPU 指定适当的参数，资料便会自动读进这个 512KB 的 CD 缓存区里。如果下次主系统所需要的资料已经在缓存区，就不需要再到 CD－ROM 上去读取。因此，副 CPU 可以将 CD 上的资料预先读到缓存中，以减轻 CD－ROM 传输速率慢的缺点。现在 PC 机上用的光驱虽然已达到了 8 倍速，但一般也只配有 128KB 或 256KB 的缓存，可见 SEGA 为改善光驱的读取瓶项下的本钱可确实不小。

24.CD 基板介面插槽

通过这个插槽，就可以把光驱读到的资料传给 CD 副处理系统。SS 在开机或复位时，系统都会从光盘的特殊部位读取密码，这就是没有密码的盗版盘为什么不能正常工作的原因。不过，道高一尺，魔高一丈，现在已可以通过在这条通讯干道上加装存有密码的芯片，让主机误以为密码正确而直接运行盗版游戏光盘的方法。

25.CD 扩张端子

26.CD 扩张 I/O 控制芯片

这个 100PIN 的 CD 扩张端子和 CD 扩张 I/O 控制芯片的作用是用于接驳扩展 CD 副处理系统功能的硬件，而目前用于扩张的硬件仅有 MPEG 播放解码器“MOVIE CARD”一种，接上该卡后就可以利用 SS 来播放 VIDEO CD VER 2.0。而 MOVIE CARD 的控制亦是由副 CPU 执行，因此只要主 CPU 发出命令就可立即播放动画。此外，既然是 SS 专用的 MOVIE CARD，它就有着特别为游戏而设的机能。

首先，它可以大幅度提高 SS 的动画播放机能，除了可显示每秒 30 幅的全屏幕、全彩色动画外，还可显示 704×480 点的全彩色的静止画面。另外，还可以将 MPEG 的图像做成为半透明化的背景，把它重叠在角色及背景卷轴上显示出来。

另一方面，VIDEO CD 原本只支持标准的单速资料传送率，但在 SS 上则可以对应两倍速，因此可用减低动画压缩比率的方法来提高画面质量，虽然播放时间减半，但能够大大提高画质，比普通 VCD 的图像质量更胜一畴。

不单如此，SS 更可令 MPEG 影像产生放大、缩小、回转、马赛克、雾化、淡入、淡出及材质贴图等特殊效果，而在播放 VCD 也能使用这些机能。

其实，SS 虽然没有采用处理动画的专用芯片，但就凭 CPU 对图像的处理能力，已经能够播放大画面、高彩色的动画，这也就是在 PC 上常说的“软解压”。早先应用于播放动画的软件叫做 CINEPAK，它被用于《CLOCKWORK KNIGHT》及《GALE RACER》等多款游戏中，但 CINEPAK 只能显示每秒 15 格的动画，而且图像质量有很大缩水。为此，世嘉不断研究一些特殊技术，希望能够将播放动画的格数增加至每秒 30 格，令动画更顺畅，图像质量更高。

1995 年 12 月，世嘉率先在他们旗下的重头作品《VIRTUA FIGHTER 2》中引入新的动画制式——TRUE MOTION，虽然仍是每秒 15 格画面，但图像质量大为提高。于是其他厂商也相继采用了此项技术，例如 GAME ART 的《GUN GRIFFON》和 KONAMI 的《心跳回忆》。

此外，1996 年 7 月，CSK 总合研究所也宣布会为 SS 开发一种不需硬件就能播放 MPEG 动画的软件解码器“MPEG Sofdec”，虽然这种解码器仍在开发阶段，而该厂尚未公布首款用该解码器的游戏会在何时推出，大家仍难以估计这种软件式解码器的效能如何，但这明显表示各方对 SS 的动画播放机能相当重视。



世嘉五代软件开发探秘



世嘉五代游戏机（MEGA DRIVE，简称 MD）是国内拥有量最大的 16 位游戏机，它的机能与效果比起任天堂 8 位机有了质的突破，但是有关 MD 软件的开发过程一直被 SEGA 公司视为不传之秘，这次我们有幸得到关于 MD 游戏开发的部分情报，以飨 MD 的爱好者……

MD 硬件机能的限制

和所有的家用游戏机一样，MD 游戏的开发也是在电脑上进行的，只不过是需要 MD 专用的开发设备来配合而已，并且游戏的表现能力根据 MD 的硬件机能会有以下五个限制：

1. 彩色表现能力
2. 图像分辨率

（以上这两项相当于电脑显示卡的显示能力。）

3. 动画拼合能力
4. 背景卷轴能力

（这两项是家用游戏机由于采用专用硬件以简化程序而特有的限制，在电脑上则主要取决于软件。）

5. 音乐表现能力

（此项限制相当于电脑上声卡的发声能力。）

MD 的彩色表现能力

在电脑上调色，主要是采用 RGB 加色法。所谓 RGB 就是指 RED、GREEN、BLUE 的第一个字母，一般来说游戏机都是采用这种方式，它的特点是“颜色是数值”，这就与传统的手工调色法大不一样。

MEGA DRIVE 的颜色是……

MD 的 R·G·B 各有 8 个阶段，共可表现 512 种颜色。

电脑的画面与光的 3 原色一样，由红(R)、绿(G)及蓝(B)来组成。红与绿重叠成黄色，红和蓝重叠成紫色。RGB 各有 8 个阶段，所以共有 $8\times8\times8=512$ 色。

	0	1	2	3	4	5	6	7
R(红)								
G(绿)								
B(蓝)								

常常有人说“MEGA DRIVE 的画面相当漂亮！”所谓“漂亮”其实就是指画面的颜色鲜艳，层次丰富，而 MEGA DRIVE 一次可以表示出几种颜色呢？

答案是——只有 64 色！游戏（正确说法是电脑）的画面玩家可以想像成用调色盘来上色，一般一个调色盘 16 色。而 MEGA DRIVE 的调色盘只有 4 个，所以 MD 在任一特定时刻所显示的一幅画面中最多只能显示 64 色。不过，因为调色盘可以随时变换，所以每一画面的颜色都会不同。那么，比 MD 更早一步由 NEC 所推出的 PC－E 游戏机有几色呢？16 个调色盘！！也就是说，每个画面中可以共有 $16\times16=256$ 色，居然是 MD 的四倍！但是，玩家们实际上却很难感觉出它们之间的差异。为什么呢？因为 MD 的 64 色和 PC－E 的 256 色均是从 512 色中选出的，而 MD 还可以使用渗透颜色，PC－E 则可渗透的颜色较少。这种差异在弥补压倒性色数差别的位置上，占着非常重要的地位。这也就是 MEGA DRIVE 的画面看上去较为柔和的秘密。颜色渗透通常是由横方向开始，尤其是红及蓝两色特别能渗透（所以 MD 的游戏多爱用这两种颜色）。例如，画金属圆柱时，PC－E 从暗→明要使用 10 种左右的灰色，而 MEGA DRIVE 只要使用一半左右即可（也要看柱子的粗细），很意外吧！！





试作调色板

刚刚提到 512 色，它的由来是 RBG 的各 8 阶段（$8\times8\times8=512$），当 RGB 全部是 0 的话，就是黑色；全部是 7，就成了白色。

怎样从 512 色中选出 16 色来作成调色盘呢？专家们首先作出常驻部分。“常驻部分？是什么呢？”这个问题问得好。“平常为了必要物的调色盘”就是它的解释。自机、秘宝、爆炸、得分以及讯息在游戏中必定会出现的，我们就将这些综合起来！而以剩下的 3 种类调色盘，来供给 BG（背景）和其余的动画拼合能力部分。现在，我们就以“索尼克”的一幅画面来举例说明，大家一起来看看 BG 的调色盘吧！大体来看，可分类出蓝、绿及茶色，差不多各 5 色左右。白、黑和透明（电脑上也有透明这个颜色。当它与其他颜色重叠时，下面的画是呈现透明状）当然要入选，其他还有岩石和花的颜色。还有就是 BG 和活动块所共通的颜色。怎么样，非常有意思吧！



MD 的音乐表现能力

MD 的音源 是 —— FM×6, PSG×3, PCM×1

MD 所主要使用的是 6 个 FM (Frequency Modulation，频率调制) 音源，这和电子琴这类打击乐器所使用的发声原理是一致的，所以效果也相当接近。此外 MD 还能使用 3 个 PSG (程序控制音频振荡器) 音源，所以有需要时也可以使用这种简单的任天堂八位机发声的机能。

至于后来被超任和次世代机所采用的 PCM(Pulse Code Modulation，脉冲编码调制)音源在 MD 上只有一个，所以要表现管弦乐器的声音相当困难。例如，电子合成器是可以同时发出数个 PCM 音，在一个发音尚未结束，接下来的另一个音就会自动的重叠出现。但是，在 MD 上由于硬件机能的限制，如果下一个 PCM 音要出现的同时，上一个正在响的 PCM 音会立即切断，所以，在电子合成乐器上完成时，觉得是很棒的曲子，而实际上在 MD 上响起时就不见得了。

不过，当 MD 正在发音的时候，它的音色是可以玩即时变化处理把戏的，所以依使用的方法不同，它甚至有时候可以超越电子合成乐的声音。

另外，即使是很好的曲子，也有可能因为“与游戏不搭调”的理由而不被采用。所以游戏音乐的作曲必须与游戏制作同时进行，在制作游戏的途中，不断要将电子合成乐器演奏的曲子，以录音带录音，在游戏机的旁边，实际听听看看。或许会觉得特意作成的曲子却不能搭调，而令人感到很失望。

MD 音乐的制作过程

1. 资料输入电脑内

首先要做的事情就是要将所有的乐谱资料输入作曲软件(由 MIDI 介面控制电子合成乐器及打击乐器等等)中。这种输入的方式，是使用 ROLAND 公司及 KORG 公司制造的键盘(电子合成乐)，但依据各人作曲方法的不同，也有人以吉他直接输入。



输入乐曲资料

进行资料的变换工作

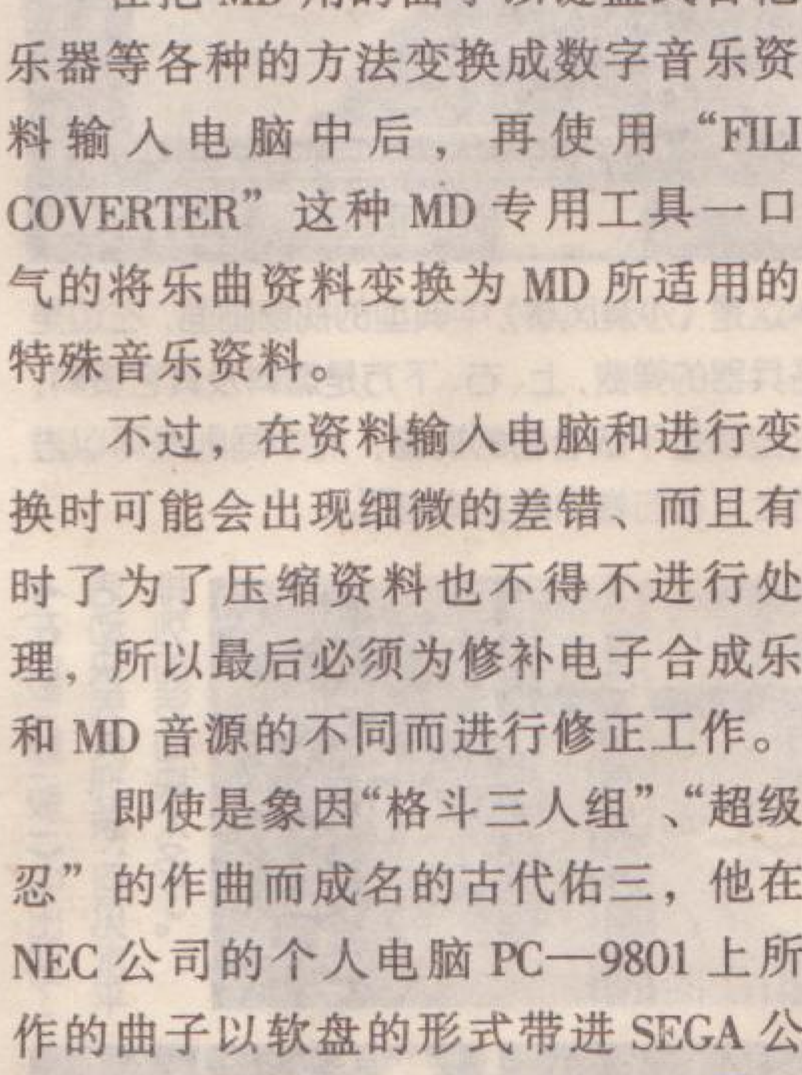
乐曲资料的编辑

2. 音乐资料的处理

在把 MD 用的曲子以键盘式吉他乐器等各种的方法变换成数字音乐资料输入电脑中后，再使用“FILI COVERTER”这种 MD 专用工具一口气的将乐曲资料变换为 MD 所适用的特殊音乐资料。

不过，在资料输入电脑和进行变换时可能会出现细微的差错、而且有时了为了压缩资料也不得不进行处理，所以最后必须为修补电子合成乐和 MD 音源的不同而进行修正工作。

即使是象因“格斗三人组”、“超级忍”的作曲而成名的古代佑三，他在 NEC 公司的个人电脑 PC—9801 上所作的曲子以软盘的形式带进 SEGA 公司来配游戏音乐时，也同样必须要进行修正工作。



MD 的影像机能

玩家们是否想过有一天能成为游戏设计家或为游戏撰写剧本呢？希望达成这些心愿的朋友，请务必要仔细精读这篇技术资料!!这些资料是一位游戏企划者在深思游戏企划、写制作说明书时，必须具备的电脑和 MD 知识——特别在图像机能上，有深入的解说!!

动画拼合能力

首先要说是动画拼合能力。游戏的画面主要是由背景画面 (BG) 及在背景上做运动的角色 (也称 OBJECT) 所构成。

在动作型游戏中进行动作的角色，几乎都是用动画拼合能力来将活动块拼成的 (极少数超大角色可能是用背景画面来构成)。别看它们能自由自在地在背景上四处移动，其实它们有相当多的限制。



角色尺寸的限制

第一点限制是动画拼合的范围。一个动画拼合能力的尺寸，最小是 8×8DOT(点)，最大是 32×32 DOT。想移动尺寸更大的角色时，就必须使用 2 个以上的动画拼合机能来构成。除了这 2 种以外，只要在 4×4 活动块的范围内，便能在纵或横的位置设定成任意的四角形。

在谈到活动块的第二、三点限制之前，先说一说 MD 的画面分辨率。

MD 最常用的分辨率有两种：320×224 及 256×224。

这两种分辨率实际上对应着两种文字模式：40 文字模式（40×28）和 32 文字模式（32×28）

由于角色最小为 8×8DOT，所以 40 文字模式即是 320×224DOT，32 文字模式则是 256×224 点。

同画面活动块的最大数

第 2 点限制是能放在 1 个画面中的动画拼合最大能力，也就是在一个画面中所能放的活动块的最大数。MD 在 40 文字模式下可以同画面最多有 80 个活动块，而在 32 文字模式则同画面只 能有 64 个。

	40 文字模式	32 文字模式
同画面中的活动块的最大数	80 个	64 个
水平横向排列到的活动块最大数	20 个 或 320DOT	16 个 或 256DOT

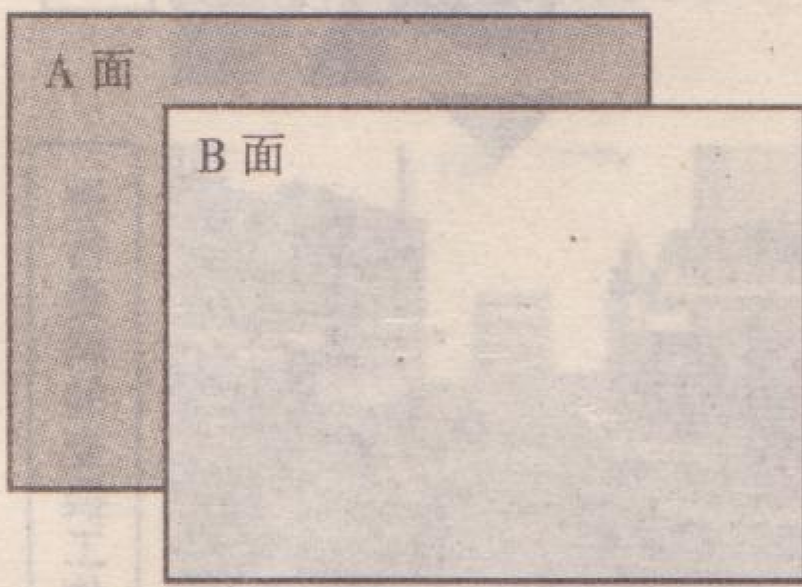
水平方向活动块的最大数

第 3 点限制是当水平排列太多的活动块时，有时往往无法处理，而造成若隐若现的现象。MD 的许多游戏也常发生这种现象。在 40 文字模式的下，只要使用动画拼合能力在水平方向排列 20 个活动块或同一行上活动块的总点数超过 320 DOT 的话，活动块就会变得若隐若现。

这种情况发生的原因是 MD 的画面行缓冲区大小有限，若太多的活动块要处理，CPU 只好不断更新行缓冲区的数据，这样就会造成活动块闪烁。在射击游戏中，按估计不会中弹，却意外地被打中，这就可能是因活动块拼合能力超过，看不到子弹所致。在《光明与黑暗》中，有些背景的火把用活动块拼合能力构成的，如果怪兽大量出现时，就必须把火把转换成 BG 以避免活动块太多的现象。

背景卷轴能力

所谓卷轴，就是将画面全体作上下左右移动，这是针对背景画面（BG）进行的。MD 拥有 2 面 BG（A 面和 B 面），所以能简单地实现具有立体透视感的双重卷轴。



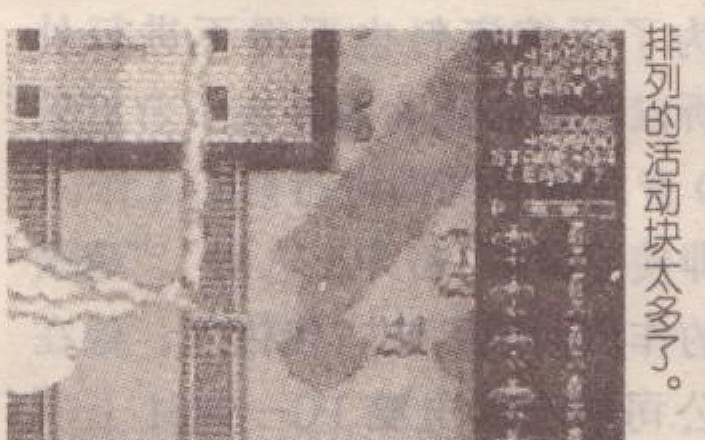
▲MD 的 2 个背景画面能各自进行卷轴，只要移动速度不同，就可以造成很好的立体效果。

视窗机能

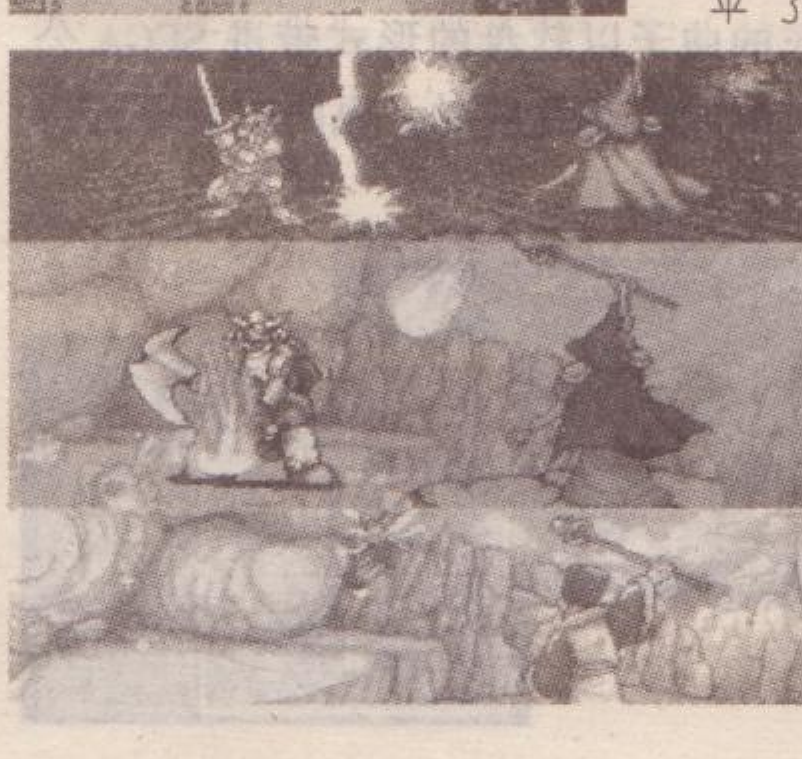
将固定的一部分画面（不做卷轴），像窗口般的进行处理，这就是视窗机能。



▲这是《沙漠风暴》中典型的视窗画面，左边是各兵器的弹数，上、右、下方是燃料及其它资料，这些都是不做卷轴的视窗，而中间则是可以进行上下左右卷动的全体地图。



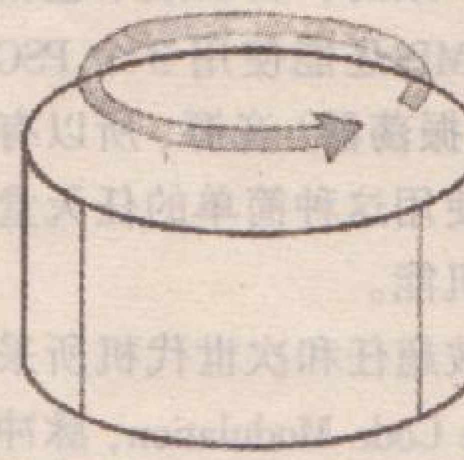
◀在《鲛!鲛!鲛!》中出现了活动块丢失现象，可见水平排列的活动块太多了。



2 面独立球面卷轴

前面说过，MD 的 BG 有两张，可以各自进行卷轴。

如果把卷轴以球面状的方式进行就叫做球面卷轴。比方说进行横卷轴的时候，只要画面的右端与左端是处于连接状态，这样往右行进时左边画面就会出现。



◀将一幅图的两端接连起来，往右的话，左端的图就会显示出来，往左，则显示右端的图。

水平单一线卷轴

BG 的横方向卷轴速度，具有可以进行每 1DOT 变化的机能。“闪电出击Ⅲ”或是“太空战斗机Ⅱ”等，都是使用这种方式。而这种方式又称为线卷轴或水平单一线卷轴。



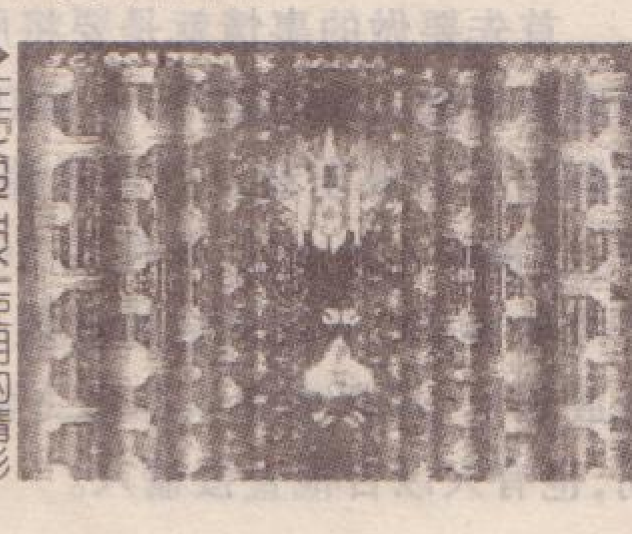
◀横线单位卷轴单位卷轴的例子「闪电出击Ⅲ」。

纵 16DOT 单位卷轴

这是改变 BG 纵方向卷轴速度的特殊机能。

横线单位卷轴机能是 1DOT 为单位来变换卷轴的速度，但在纵方向就不这么简单了，由于在纵方向 MD 拥有 320DOT 和 256DOT 两种分辨率模式，所以不能象只有 224DOT 的横方向那么自由，它只能以 16DOT 单位来进行卷轴速度的变换。

另外，横线单位卷轴与纵 16 DOT 单位卷轴这两种机能，都可使一部分的卷轴成为零，也就是说可以设定某一部分不使用卷轴。



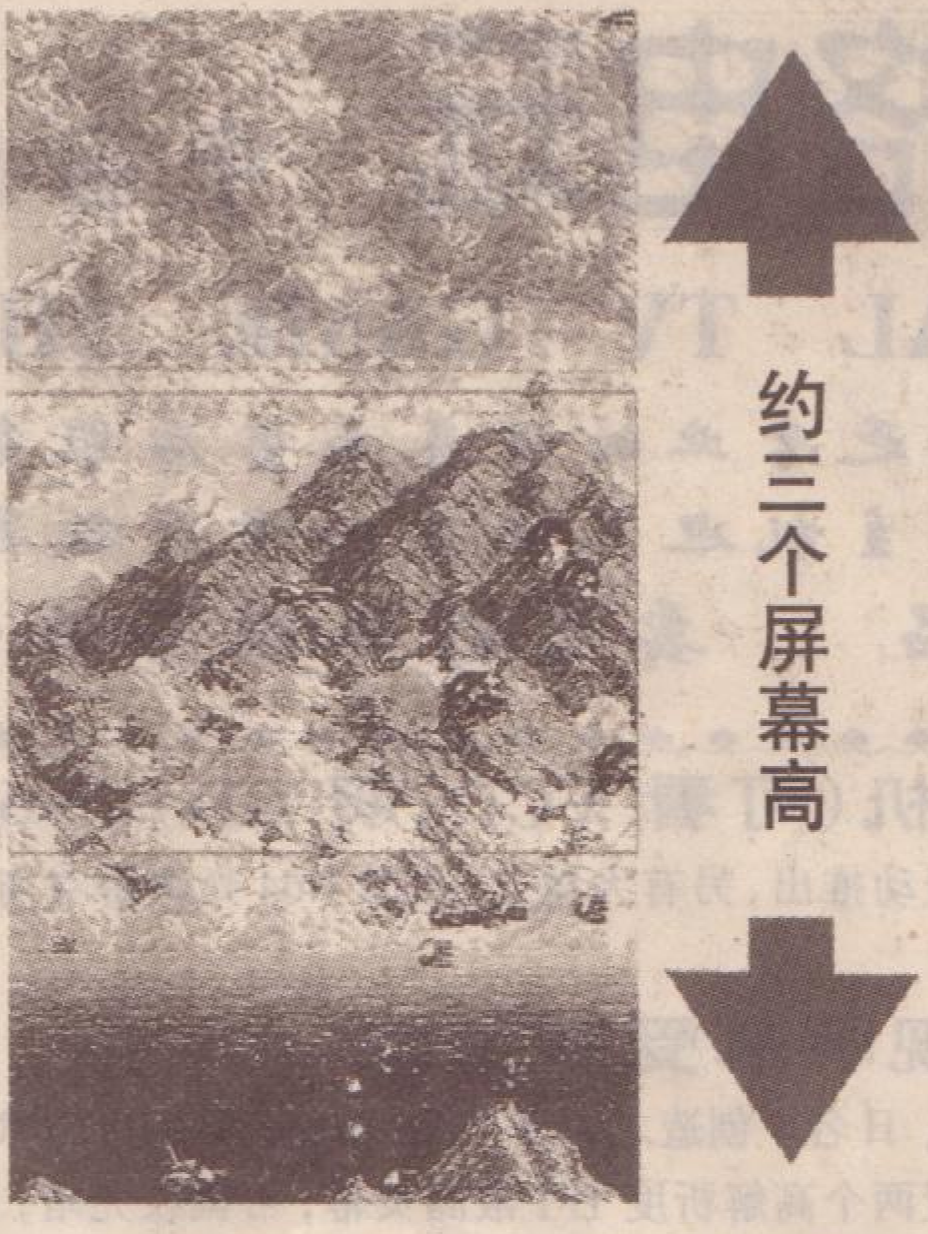
▶在「VERI TEX」使用的精彩的纵向卷轴，能带给人很强烈的纵深感。

画面尺寸

MD 的背景画面尺寸远不止眼睛所见到的画面。

眼睛所能看到的只是 1 个画面，而在 MD 内部则最多可以处理 4 个画面的地图（4 个画面的卷轴尺寸），即使是纵 2 ×横 2 的画面，也没有任何问题。

那么，如果有画面以外所看不到的画面，会有什么差别呢？首先，如果背景画面尺寸很宽广的话（1 个画面以上），就可进行漂亮的卷轴，例如先前所提过的球面卷轴。第二，用于快速切换画面，例如在一瞬间就转换成下一幅要显示的画面，这也是在任天堂的游戏中经常应用的技巧。除此之外，如果要使用高速卷轴的时候，画面尺寸当然是越宽广越好。



▲《闪电出击Ⅳ》的游戏画面十分宽阔，自机在上下之间，约有三个画面可以移动。

特殊的机能

MD 在其他方面的特殊机能还有阴影与透明的处理，这样当提高或降低某种颜色的辉度时，就可清楚地看到阴影或是明亮的部分。也就是说 MD 本来有 512 种色彩，如果使用这种机能时，还可发挥出更多的颜色。当然在使用这种机能时也会因有所限制而无法持续使用。

想要从事企划工作的人，就必须要会编程？其实也不是这个意思。只是为了要制作有趣的游戏，就必须要了解游戏机硬件所能处理的范围，这样才能构思优良的游戏内容。

看过本文，你在玩 MD 游戏时不妨多看看屏幕上的活动块、立体背景、颜色的搭配……果然不一样了。

责编：特工猫

北京万和一族电子销售中心 邮购价目

以下价目均为特惠邮购价目，欢迎您货比三家，选购到满意的商品！！凡一 1 次购世嘉卡 200 元以上，另赠世嘉卡一盘。

SLG 战略		大航海时代Ⅱ	110	终级战役	90	鸟人战队	70	帝国战记	120
太阁立志传	150	FGT 格斗		零翼战机	90	黑水海盗	130	帝国争霸战	150
三国 3(中文)	180	真人快打 4(32M)	160	SPG 体育		玩具总动员	110	勇者斗恶龙 4	110
乱世群英	100	VR 战士Ⅱ(32M)	180	97'FIFA 足球	140	索尼克 5	120	机动战士	150
万兽之王	120	摔角霸王	110	97'NBA 篮球	145	索尼克 4	70	重装机兵	145
三国 3	120	幽游白书Ⅱ	100	96'FIFA(记忆)	80	侏罗记 2	70	太空战士 3	130
信长野望	140	16 人街霸(40M)	170	96'NBA(记忆)	80	超级忍 3	65	太空战士 1+2	140
梦幻模拟Ⅱ	95	疯狂摔角(32M)	125	实况足球	140	阿拉丁	70	世纪大战	150
三国 3 二合一	140	七龙珠	70	台球传奇	80	狮子王	90	GAME BOY 卡	
沙丘魔堡Ⅱ	60	豪血寺一族	120	天使之翼	50	狮子王 2	140	18 合 1(信长…)	220
滑铁卢战役	160	真人快打 3	100	RAC 赛车		X—MAN2	70	14 合 1(斩红郎)	170
大海战	150	12 人街霸	70	VR 赛车(原)	120	外星王子(原)	90	9 合 1(大金刚)	190
特殊部队	160	龙虎拳	70	摩洛哥赛车Ⅱ	60	危险地带	70	10 合 1(三国 3)	170
斩夜叉圆舞曲	160	VR 部队	70	顶级赛车Ⅱ	60	魔界大法师	90	12 合 1(三国志)	210
信长(中文版)	170	饿狼传说Ⅱ	100	新 F—1 赛车	70	正义使者	90	12 合 1(狮子王)	170
RPG 角色		侍魂	100	环球赛车	90	沙漠行动	90	11 合 1(斗神传)	170
太空战士(中文)	210	恐龙大对决	110	疯狂飙车	80	任天堂八位卡		8 合 1(圣剑…)	210
悟空外传(中文)	130	李小龙 3	80	印地赛车	80	东方传说	100	12 合 1(95 格斗王)	210
大富翁(中文)	165	SHT 射击		摇滚赛车	70	红色魔石	120	7 合 1(吞食…)	175
独立战争	180	机械战警	70	ACT 动作		埃及之星	155	18 合 1(光之…)	210
古代封印	100	红色战区	80	杨家将	160	拿破仑	55	三国 3(中文)	95
众神遗产	130	魂斗罗	70	蚯蚓战士Ⅱ	90	影狼传说	180	95 格斗王	85
皇帝财宝	150	鲛鲛鲛	50	战斧 3	60	梦幻之星	155	斗神传	85
新超级战略	150	落日骑士	50	火枪英雄	75	第四次机器人大战	150	斩红郎无双剑	90
新创世纪	110	空牙	70	风中奇缘	100	大航海	180		
新乞丐王子(中文)	210	战斗玛莉	70	火烧赤壁	120	圣火徽章 2	130		
圣战风云	175	异形战士	70	怒之铁拳 3	110	吞食天地 3	150		
梦幻之星 4	95	射击 3 合 1	120	怒之铁拳 3(原)	140	南北战争	140		
梦幻之星 4(原)	130	真实谎言	80	战斧 4	95	冒险之书	155		

注：以上世嘉 SLG·RPG 类卡均配有原装说明攻略。以上任天堂卡全部配有说明攻略。

特别推荐：世嘉街机移植大作 32M 世嘉卡《VR 战士 2 代》 180 元 《真人快打 4》 160 元

台湾世嘉Ⅱ型机 PAL 制 100% 兼容 价格 380 邮资 90	原装超任主机 NTSC 制全套配置 价格 920 邮资 90
台湾世嘉Ⅱ型机 PAL 制(赠三卡) 价格 490 邮资 90	香港超任主机 N—P 双制全套配置 价格 690 邮资 90
原装世嘉土星(直读，赠盘二张) 价格 1980 邮资 130	邦谷博士七 32M 超任磁碟机 价格 860 邮资 60

因版面有限，本店商品未能尽录，欢迎来函来电咨询

世嘉及任天堂卡邮资如下：一盘 13 元 二盘 20 元 三盘 25 元 三盘以上免邮资。

邮购地址（汇款）：北京东四邮电局 张景莉　　邮编 100010

店址：北京东城美术馆后街亮果厂 6 号（此址不收汇款）　　电话：(010) 68331398

秘技 天地 方偏 技秘

主持人：风马

MJ JI TIAN DI

"风马，请你严肃一点!"这是一位玩友劈头给我的一句话，为什么呢？据说是因为我起了这样的名字，还说什么"牛不相及"，是对姓牛和属牛的人一种挑衅行为。今年又是牛年，要碰上 NBA"红眼牛"，风马就会完蛋了。可、可、可是，我自己就是属牛的呀!我怎么会对自己挑衅呢?无有其事，无有其事!还是另一名玩友为风马与牛兄共同解决了一个大问题：风马、牛，不象鸡!……是啊、是啊，可千万别说我们象鸡呀!不说的话，在这里向大家拜个年吧!(马嘶?)

马施前题：意思就是风马在秘技之前登出的征解秘技。

《皇家骑士团 2》(SFC)中：①如何取得火之"ストライクノヴァ"消耗 MP50 之魔法?以及消费 MP60 之大地、暗黑，神圣之究极魔法(禁咒)?②如何让商店中的魔女デネブ加入队伍?③言灵之石、火食鸟之羽、死者宫殿中得到的硬币ガラスのカボチャ有何用途?还有龙玉石的用途是什么?

●秘技

ARC 侍魂·天草降临 FP 5

选斩红郎法：在选人画面中按住 D 键，再按 A 键，手执红钢怨狱丸的最终 BOSS 壬无月斩红郎即会出现。此作中无限炮变成了武器击飞必杀技，而无双震击斩则变成了断末奥义。

GB SD 飞龙拳外传 Ⅱ FP 5

隐藏的龙魔王：在标题画面中，同时按下 A、B，即可选择游戏中的隐藏角色龙魔王。

MD 篮球飞人 FP 5

梦之队：在剧场模式中选择"接续"，如果是 1P VS COM 的场合，便输入"かをがわのさいきようメンバー";如果是 1P VS 2P 的场合，输入"さいきようのなかのさいきよう"，接着就会出现由湘北、陵南、翔阳、海南四队中最强选手构成的梦之 A、B 队。

选拔队伍：在 1P VS COM 的场合输入"おれたちさいきようチーム";在 1P VS 2P 的场合输入"おれたちこそがさいきよう"，这样便可在全部球员中任选 6 人组成队伍。

选关密码：

NO.1 バスケツトマンですから
NO.2 おいてくる
NO.3 リバウンドだ
NO.4 かりはかえすぜ
NO.5 さくらぎくんすごいわ
NO.6 リアリティがひつようだ
NO.7 バスケがしたいです
NO.8 もんだいじぐんだん
NO.9 のうてんダンクおとこ
NO.10 おれたちはつよい
NO.11 おうじゃかいなん
NO.12 とうとうここまできた
NO.13 いよいよさいごだ

MD 漫画地带 FP 6

选关法：在音乐盒画面中，按 C 键顺序选听音乐 14、15、18、5、13、1、3、18、15、16，就会听到"oh Yeah!"的声音，如此便可选关了。

●偏方

MD 真人快打 3 FP 5

卡豹的九连击：跃起按脚击中对方后，当他刚一落下地时迅速发出螺旋蚕(←→·低脚)击中对方后靠近输入低脚·低脚·高拳·高拳·↓+高拳·跃拳·←←·高拳全部击中对方损失血格 43%。

加克斯的十连击：当对方在画面边时，靠近并输入高脚·高脚·↓+高拳·高拳·防·低拳·←+高拳当第七击把对方击飞起来没落地时迅速按一下低拳+→→低拳此连续技全部击中对手后损失血格 44%。

山水的 8 连击：当使出火山爆发(→←←·低脚)全击中对方后，当他从高落下没到地时，对着他连按快高拳、当击中对方后，快速输入三火球(←←→→·高拳)当全击中对方后，他会损失血格 42%。(此连击技十分难掌握，最主要是把握好时间。)

海南儋卅 谢广清

MD 光明力量Ⅱ——古老的封印 FP 4

最强部队制造法：按住方向盘上然后开机，在屏幕右上会出现数字，可任意选关(0—44)，44 以后不要选，选后会死机。选关时按 B，把光标停在主角上，然后按住 C 可把全体队员加至 40 级，变身后的队员升至 99 级。在战斗时，让主角用魔法逃跑就可以作复活、变身、买武器、换战士的工作(最后把未变身的战士变身)。然后还可重新选关，可再次升级，把变身后的主角，战士都升至 99 级。战斗时选退出战场记录(不是主角用魔法退出)，选记录开始游戏会变回普通游戏，且各战士的能力值均为"?"。

广东汕头 许俊斌

MD 梦幻之星Ⅳ FP 5

八项事务所的委托事件：1. 麦尔镇(マイル)牧场中有怪物需要消灭，酬金 5000 元。

2. 埃德(アイード)城中有人丢失了狗。在蒙森村(モンセン)可找到狗，但它会跑掉继而在泰尔米村(テルミ)用狗食(在埃德城墙外西北角用 280 元购得)可带走狗。

3. 维塔城(ピアタ)学院中走失一女学生，可在卡达利镇(カダリ)教会中找到，然后到特鲁米村(テルミ)勇士之丘上买到 40 元道具一件，回去给女学生即可完成任务。

4. 蒙森村(モンセン)走失孩子一名，可在该村地震裂缝中找到。

5. 有了水上飞车后，可发现两个新村庄，ウーゾ村走失姐妹两人，可在埃德城(アイード)中监狱找到，但需 50000 元保释金，此事酬金同为 50000 元，因此等于白干。

6. トリンコ村有一病孩，可在泰尔米村(テルミ)勇士之丘上购 500 元勇士剑一把。病孩见鲁迪舞剑后，就会病愈。

7. トリンコ村外东北处有一山洞，铲除洞中飞鸟即可，但无酬金。(村长耍赖)

8. 扎玛镇(ゼマ)中有机械人出没，先去トリンコ村，继而向南(需渡海)可找到机械中心，消灭敌人同时可找到法伦的终极武器和特技ポジトロンボルト，酬金 80000 元。

所有委托事项需先与事主对话，完成任务后也要对话后才能领到酬金。

上海 陈世恩

MD 沙丘 FP 5

隐藏的开采区：在沙漠的中部，往往有圆形的凸出物，将其击毁会出现大片的香料区，且在这区域内无沙虫出现。

建设废墟：当敌人猛攻你的基地时，某些建筑被突然击毁，特别是炮台和电站，如果先铺水泥板，会消耗很多时间，且水泥板会被打碎，还得重铺。这时，可以在建筑的废墟上重建这些建筑，但建筑物的 HP 只有一半。

郑州 未留名者

MD 梦幻之星Ⅳ FP 3

部分具有特殊效果的道具：

道具	使用者	效果
トルネードグガフレ	鲁迪	产生大气旋涡(ヒエーン)
イムソード	鲁迪	产生火焰(フレユリ)
サンダークロ	珐儿	产生静电(タンドレ)
シャドウブレード	鲁迪	某些怪物一击必命
ドソームロッド	斯林	产生气绝(ピンドワ)
マーレイダガー	——	对敌全产生火焰魔法的效果
ラコニアロッド	——	对敌全产生冰系魔法的效果
ガーデイアンロッド	斯林	全体生物人员加 HP
マーレイシールド	全体生物人员	个人加防御
ダイナマイト	——	相当于炸弹

江苏无锡 周占明

ARC METAL SLUG (FP 4)

隐藏的人质：

第一关：在关底前有一个阶梯式的上坡，在上坡顶端，你会发现两股小瀑布从天上流下来，分别对两瀑布顶端射击，会有四个人质从天而降，本关人质救满为10人。

第二关：在中间地区的大坦克之前有一个斜坡，在斜坡下面有一堆草，跳起后向下开枪，会有三个人质从草堆下爬上来，本关人质救满为12人。

第三关：上坦克后击毁前面的一辆敌军坦克，然后向前走会发现一棵长在路中间的树，向其树冠开枪可打下2个人质。同样在关底前还有一棵大树，用同样的方法又可得2个人质。然后面临的就是关底，由于它只能在下线移动，而你在上线，所以跟它左右的移动，目的在于等待5名从天而降的人质，它们从82秒开始出现。玩家移动时要注意射闪关底的激光炮，本关人质救满为17人。

第四关：在本关一开头，玩家先不要移动，且不停地向前方的敌人射击，等53秒时会从右边飞来一架敌军飞机，同时带来三个人质，注意跳过飞机带来的炸弹。然后是在关底先将下层大坦克干掉，然后向上方路面的一个缺口处猛打会掉下3个人质，本关人质救满为15人。

第五关：将开头的房子拆干净(一直向上开枪)会出现1个人质，后面的房子里还有一个人质。再向前走，在第3个房子的右边有一辆黄色小汽车，站在汽车上向背景的树冠射击会有3个人质掉下来。再向前走，在出现坦克前还有这样1棵大树，同刚才一样，会有2个人质出现。然后在关底处，向它下面的火焰喷射器开火可打出3个人质，本关人质救满为15人。

第六关：开头向上方躲在树叶里的人质开枪得到1个人质，向前走有一个坦克，用手雷炸掉它，会从天而降1个人质，后面就是在关底处会不时从天上掉下人质，由于这关太难了，本人从没一条命打通过所以也不知共有多少人质，我估计在15人左右。

无限加分法：在第五关中，通过一群飞机的轰炸后，玩者需一点点向前移动，直至拉出一个兵堡的边来，然后向其开枪，就会发现分数迅速上涨，而那兵堡却打不坏，可以反复打。注意这时必须要坐坦克，也要注意时限，笔者见过的最高分为6888800。

北京 张冉

（马语：这位张冉玩友为了我们电玩的推广，而将自己在书摊上购得的最后一本杂志让给了一位中年妇女，自己却又跑了N米到另一“书堡”才买到一本。他自称这种“张冉让书”的行为是精卫鸟嘴中的一粒小石子，愿为电玩做份贡献，这是他对电玩的满腔热情。杂志虽在这方面做着努力，何尝不象一只填海的精卫鸟呢？不过，希望我们大家的努力不要真同精卫填海的效果一样。）

ARC 双截龙 (FP 4)

杰夫的无限连击：此技在重伤时才可使用。跳起C+超杀(↓↘→+两个键)+蹲下轻拳+连按D(第二下未出时)+超杀+蹲下轻拳+连按D……，如此可将对手从满血打至死亡，一般可连击27下左右。

江西宜春 钟权根

Cheng－FV的无限连击：抓住对手后，跳到对手后上方按D或C(向后踢的脚)，落地后按两个A(或两个C)，接着按D，再按A、D、A、D……，如此循环按下去直到将对手击毙(将对手击昏也可连上)。此技较难掌握，但只要掌握就可以打出32hit左右的一击必杀。

辽宁铁岭 全宏伟

Cheng－FV的无限连击：在重伤时抓住对方，然后跳向后方用D做逆向攻击，落地后按C(2Hits)，再接超杀，推到第七下时↓+A(这是最关键的一步，其目的是消除MAX状态)，站立C(能量又重新蓄满)，接第二个超杀。在站立C上大有学问：如果是近身的2Hits，则下面只能再连一个超杀，然后就要用C·↓↘→+D收尾了；如果是远身的C，只打一下，则可连两个以上的超杀，这才是真正的一击必杀。这种连续技一般在第28至32Hits时击毙对手。另一种难度大些，但血不必太少。方法是：用空中D逆向攻击，落地B(2Hits)，站立D(远距离的2Hits攻击)，A或↓A，站立C(只打一下)，然后超必杀，第七下时B(2Hits)·B·A·C，下面即可接第二个超杀。如此循环，对手一般等不到第三次使用超杀便死了。

哈尔滨 孟超

ARC '96格斗之王 (FP 4)

罗伯特的无限连击：空中飞燕龙神脚(要击中对手时)+极限流连舞脚+跳跃C+极限流连舞脚+跳跃C+……。需要注意在空中的重拳不要变成超重击，而且此招难度亦较大，时间要掌握好。

广东阳江 梁缉盘

GB 忍者神龟3 (FP 7－1)

修改密码法：在游戏中若得到续关密码，只要修改其最后一个字符，便可使体力增加。而以笔者经验，在游戏前期最后一个字符为1、中期为3或7、后期为H时体力数为最高。下面提供一条修改后的密码：

100000	273133
210000	373173
310011	573377
411011	477377
511113	57777H
111113	2H777H
231113	3H77HH
331133	4HH7HH
433133	5HHHHH
133133	1HHHHH

湖北沙市 吴浩

（马语：很高兴你再次投来秘技，并祝我们假期如何如何 可一谈到假期，唉……！对于你的朋友曾于近期在上海见到了中等身材、有点瘦的软体动物之事，我可以证实那肯定是假的。在我印象中软体动物好象是很小的身体，肉乎乎，粘粘的，还背着一个圆的壳状物，而且肯定没有“移动”到上海的能力。）

GB 隐忍的继承者 (FP 5)

木弓变成神弓法：首先要保留最初武器きのゆみ不可卖掉，然后到游戏后期，来到かんべ村，与武器店主交谈同意后，就可得到あめのまかこゆみ，此武器是みことめ弓手的最终究极神弓，攻击力220。

隐藏的事件和武器交换法：在游戏末期，主角先来到最北面山腰的とおや山村。进入右下方大屋与老人会话，接受委托；然后向往东面山下へらい村，进入村后森林中与かみら魔女战斗；胜利后返回とおや山村，老人就会奉上みこのかんむり为谢礼。此防具是みことめ弓手专用的最好头盔，防御值84。当主角拥有特殊道具かすていら后，前去おけやま城堡与城主交谈，可交换得到にぬりのかぎつめ，是てんちまる忍者专用护手套，攻击力160。若带着かすていら前往えとじょう城堡，与城市交换可得到仁王盔甲(におうとう)，防御值84。最后攻进魔王宫，调查宝箱，可发现一把忍者之剑(にっこうけん)，是忍者てんちまる唯一能装备之剑，攻击力150。

福州 黄立中

GB 第二次超级机器人大战G (FP 3)

说得フォウ法：首先在第4话不让ミチル加入，到第10话时用カミーユ可说得フォウ，但不能得到她驾驶的机器サイコガンダム。

让リューネ加入法：在第21话让マサキ驾驶サイバスター在出口处附近停留，一直到第17回合，リューネ就会出现并加入，还可得到她驾驶的机器ヴァルシオーネ，拥有地图兵器、超级粒子炮等强力武器。但她却在最后一话前走了，不能参加最终决战。

得到隐藏强劲机体：在通过第15话得到V2ガンダム后，立刻将其HP、EN、反应力、装甲一次性改造至极限，V2ガンダム就会变成V2アサルトバスター，拥有分身、エフィー、げんき等三项特殊技能及两种强力地图兵器。改造共需资金十九万左右，因此必须在前几话积累一定的资金。

最终奥义“石破天惊拳”：在通过第21话后选ギアナ高地，然后在第24话中先用ドモン将东方不败的HP削减到50%以下；再故意让东方不败攻击而受伤(必须防御，否则会被打死)；这样，东方不败就会和ドモン对话。对话结束后打死东方不

败，他就会教ドモン流派的最终奥义"石破天惊拳"。攻击敌人时耗费 EN155，且气力须在 160 以上。因此在用了精神指令"气合"后，如想连续发出此招，可用精神指令"补给"或让有补给装置的机器停留在ドモン附近，随时补给。

广西合浦 そけよ

GB 蜡笔小新Ⅳ FP 7

选关密码：第 2 关 わがままだなあ
第 3 关 たまねぎたべれる
第 4 关 わはははははわははははは

广西合浦 そけよ

SFC 杀手学堂 FP 6

调高速法：选人后进入人物特写画面时，按住方向键右及 L、R 不放，同时按下 X、Y 听到响声即可。

调超速法：在人物特写画面时，按住方向键右及 R 不放，同时按下 A、B 听到响声后即可。

调慢速法：在人物特写画面时，按住方向键左及 R 不放，同时按下 A、B 听到响声后即可。

选用总关底 EVEDOL 法：先选 CINDER 在人物特写画面时，按住方向键右，依次按：轻拳，轻脚，重拳、中脚，中拳、重脚，听到叫总关底的名即成。

北京 王晨晖

SFC 天地无用 FP 5

选择全部角色：在标题画面中，按住 Y、L、R 和 SELECT 键，再按 A 键，这样便会出现超级菜单。除了可作音乐、效果音测试外，如果你进入游戏的话，便要可在全部 12 位角色中选用角色。

广州 成仔

SFC 恶魔城 XX FP 7

选关密码：

第二关 火心斧	第四关：心火心	第六关：斧心火
斧斧斧	斧瓶火	瓶斧斧
斧瓶瓶	火心心	瓶火心
第三关：瓶火火	第五关：瓶心火	第七关：斧火火
斧斧火	火瓶斧	瓶火火
火瓶瓶	瓶心心	火瓶火

内蒙古包头 刘志江

SFC 毁灭警官 FP 7

选关密码：第二关 IMPERIAL
第三关 DOOMLORD
第四关 CYBERTOX

内蒙古包头 刘志江

SFC 鲁多拉秘宝 FP 2

几种特殊言灵：

1. ナエクピア：火伤，冻结，感电，浮游等异常状态回复；复数(效果范围)。

2. エクスピア：以使用者的生命使活着的己方人员 HP 全回复，死去的己方人员复活并回复绝大多数 HP；复数。

3. リフレクナ：绝对魔法防御，但只能防御一次，且对特技无效；复数。

4. パルプンテ：效果不明，可产生任何一种魔法的效果。

5. メガミ：全员回复 HP100 左右，但只消耗 MP8 格，可以说是性能价格比最佳的回复言灵了。

苏州 ZINE

SFC 圣龙传说 FP 5

最强之龙：先让龙修得圣、暗两种属性，并进化至 LV6 左右，然后将火、水、雷、回复、毒等数值提升至 100，STR、VIT、DEX、MIND 等增至 250，这样龙会变为最强龙。

变为黑龙：在第六章的ビツケバツケ买大量どくどく给龙吃，把龙的"?"提至 100，龙会变为うにうに级，继续给它吃どくどく将"??"提至 100，它便会变为黑龙。

上海 陈琛

SFC 财宝猎人 G FP 5

隐藏宝物：游戏进至アトランティス时，再进入神殿查墙壁，便可进入秘密通道，通道内有一宝箱，可增加 18 点移动力。

偷道具：在アクラス海港道具店最里面一间，调查墙上裂缝，由于墙上会裂开大洞，便可偷道具，再进入商店与店主对话，会问你是否愿意帮他抓破坏墙之人（不是自己吗?），回答是(自己抓自己?)可得 500 元。

上海 陈琛

FC 忍者蛙 FP 7

无数次加满生命只数法：在游戏中，最好在敌人不出现的时候按方向键上不放，再按 START 键两下即可加满青蛙只数。但要注意的是，一旦使用此法，便不能续关，所以请玩家注意在游戏中及时使用此法。

骑会喷火的飞龙：在第一局出现的两只飞龙，原来不会喷火，但将它们打掉在地上（用拳打）时，走近与它重合即可(注：不要在断崖上试飞，危险!)。

广西北海 高三思 李永明

FC 柯纳米世界 FP 5

老虎机必胜法：玩老虎机时，要得到三个皇冠很困难。其实只要在老虎机转动时按开始键，画面切换的一瞬间（0.1~0.2 秒)有一静止时间，利用其可看清画面上的图案。是想要的图案的话就按住 A 键再按开始键，即可选到。

南京 时双庆

（马语：时双庆，你好！在军校生活虽然电玩较少，但还是很有趣的吧！我曾经多么想过那种严格而又火热的军旅生活呀！（军马?）对于战友们不理解的态度，我想你也不必太再意！本刊办了三年了，关于电玩的知识介绍了不少，可不理解电玩的人只用轻轻松松地一句"怎么看不懂你们这种书呀！"就把你的一切话语堵了回去，尽管你之前已经口干舌燥。快要 21 世纪了，还要说那种"电玩并不是幼稚的"之类的话，自己也觉得无聊、无奈与悲哀。不过，进步总是有迟有缓的，现在我们应对自己已经参透这些，并热爱电玩、理解电玩而感到骄傲，时间会证明谁是落伍者的。投去不理解的眼光、嗤地一笑、摇头叹息的难道不该是我们吗?）

FC 圣火徽章外传 FP 6

神之祈祷：当在最终之战里必用伶月剑(ファルシオン)才能击倒 BOSS。其实当 BOSS 剩最后几滴血时，修女系人物也可给其最终一击。这时的修女系人物可对其使用 HP＝0 的祈祷术リザイア，将 BOSS 最后的 HP 榨干。这样也可通关，看画面吧。建议让修女(或圣女)装备魔道戒指(まどうのゆびわ)，使其攻击范围与对手一样大。

包头 樊永启

SS 梦幻模拟战Ⅲ FP 4

功能菜单：在标题画面中，顺序按 Z A Y 左 X 右 C，进入后可选音乐、音效、人语等。

北京 赵纲

SS 龙珠 Z 真武斗传 FP 4

调整游戏速度：在标题画面中同时按 2P 的 L、R、X 速度会快 1.5 倍，在标题画面中同时按 1P 的 L、R、X 速度会慢 1.5 倍。

广州 成仔

SS 守护英雄 FP 6

全能模式：在 Option Mode 时，同时按住 A、C、Y 键，这时 Option 中便会增加 OEBUG Mode，进入此项，便会得到所有结局，选择版面等秘密。

上海 陈琛

《三国志Ⅴ》的创意

文/林澜

《三国志Ⅴ》，如此受欢迎的游戏，当然已有许多评论。有人说，即使仅凭音乐，也值得一玩，但是一个好的游戏不应只有动听的音乐。也有人说，《三国志Ⅴ》的美工真是细致，不玩光荣的游戏还能玩什么呢？这样的想法我以前也有，但是我相信每一个象我一样、被光荣永恒不灭的模式折磨得已没有耐心的玩家都会说——如果可以选择的话，我决不想再碰《三国志》。

《三国志Ⅴ》自称有许多新版本的特点，但是我感到基本的模式一点都没有变。如同《水浒传》、如同《独立战争》、如同《魔眼邪神》、如同《源平合战》、如同《项刘记》、如同五代《三国志》。自称是历史仿真游戏，实际上使用的是并不恰当的表现方式，或许以前不被察觉，但是终会有人会知道的。可笑的是，恰恰是我这样一个被光荣的历史 SLG 培养出来的玩家，今天在这里对光荣公司的企划水平说三道四——难道这也能算是创意？

阵形是《三国志Ⅴ》为人称道的特点之一，部队在荧屏上不再是以一个点来表示。游戏提供了十几种阵形。不同的阵形，行动力不同，攻击力与防守力不同，甚至某些阵形还有特殊技能。有了阵形当然比没有阵形更象是古代的战争，光荣也已经找出如何用假想的方式来表现阵形，看上去似乎很完美。然而，问题不在于此，而是光荣的模式根本不适合运用阵形。

从第一代《三国志》起，光荣就陷入了一对矛盾中。《三国志》想把游戏的场面做得很大，复杂的环境系统，反而使电脑操纵的君主个个都象弱智。这个问题，到《三国志Ⅴ》时依然没有大的改进，电脑以前就已经是个笨蛋，现在加入了阵形、方向等更多的条件，实际上根本就没有能力指挥。增加了阵形，只是让玩家更简单地以少胜多，这种欺负电脑的事，没有什么意思。

我认为“阵形”在游戏中一定要有，也完全可以做得更好，但也许不是光荣的这种方式。

许多玩家一直都沉醉于在《霸王的大陆》中运用计谋，也欣赏《三国志Ⅴ》中技能的设定。或许这些玩家也如同前面指出的那样，想象“历史就是这样的”。历史真是这样的吗?中国历史上有许多谋略名垂青史，《三国志Ⅴ》也中有一些关于计谋的命令，实际上也只有这一点是与历史相通的，至于这些计谋的再现方式，并不妥当。

战争不是简单的智力比较，更不是法术级别的考试，如此简单的一个道理，只要是知道一点历史的人都能理解。尽管游戏制作厂家自称如何如何再现历史上的计略，或是一些玩家有意无意地吹嘘，这些都可以忽略不计。可以说迄今为止大多数标为战略 SLG 的历史游戏、根本无法体现出战略或是当时的计谋，至少光荣公司的《三国志》系列没有一款做到。难道商业游戏只是供人娱乐，因此不可能做得更有味道吗?

在《三国志Ⅴ》推出前，光荣曾经大作宣传，其中有一句广告语是，“天下苍生啊，听到我的声音了吗?”说是《三国志Ⅴ》中更加肯定民众以及将领的力量，而不单单是君主的作用。创造历史的是人民而不是王侯将相，这一点我在历史课本中早就读过。《三国志Ⅴ》中表了现历史的这一真理吗?为什么我一点都没有感觉呢?

经过分析我发现，光荣公司又一次运用了老把戏，自称再现史实，实际上是用一种似是而非、并不恰当的表现方式。在《三国志Ⅴ》中，游戏中加入了“声望”表示君主在民众心目中的地位，“声望”决定君主的号召力以及治理国家的行动力。

游戏规则是，如果游戏者掠夺百姓，游戏者的声望值就会降低，随之，君主的号召力就会降低，由于受到的阻力大了，政治行动力也会降低。此外，每年一月，殿上的群臣都会与君主讨论国家大事，并决定本年度的方针。每一个官职的分类，都有一个长官(相当于部门经理)，届时都会提出一个建议，如果建议被采纳，并且在本年度被顺利完成，就会增加君主的声望。还有，《三国志Ⅴ》中取消了一贯的军师提建议，而改为城中百姓请愿来提示君主。诸如此类的改进还有许多，但是，一点都没有改变游戏的结构，因此，可以说这些改进都是做做样子的。

如果必要的话，笔者所扮演的君主仍会掠夺，但是恐怕根本没有这种必要。有哪个笨蛋会为了无济于事的几毛钱去做伤天害理的事?仅仅是“可能”而已，没有一个玩家会在大脑运算正常的情况下使用“掠夺”，这我猜对了吧。同样的道理，既然提高声望对自己攻略有好处的话，又有哪个笨蛋会放弃提高声望的机会?仅仅是游戏制作者自作多情的规则而已，只要采纳部门经理的建议对攻略肯定有好处的话，笔者根本不会考虑什么“武将的作用”之类无聊的问题。而军师、百姓的谏言，又有什么区别呢?

我相信人民的力量，英杰(将领)的作用，在游戏中，也决不应该如此的微不足到。

不同的商业游戏，成功的因素肯定各不相同，《三国志》也是这样。或许美工是一个的因素，或许音乐是一个因素，或许编程也是一个因素，但是我相信，《三国志》的成功，肯定与“好的企划”无关。换句话说，任何企划是多么糟糕的游戏，日本光荣公司都可以把它包装得机具吸引力。

是不是日本公司在我们的眼里太强大了?是不是强大得无法超越?是不是我们因此必须选择日本的游戏?这个答案我不用说。因为中国有边晓春这样一流的企划以及前导软件公司这样一流的游戏软件制作者。《官渡》的成功只是第一步，随之必定有一大批成功的软件不断涌现，等到我们见到国产游戏繁荣的明天时，前面的问题没有人再会问了。

责编/北尤

杂志订阅办法

九七年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期 6.40 元

订阅办法：

一、到邮局订阅，可三个月或半年或全年。

邮发代号：82－648

二、可到邮局汇款至北京宣外大街西草厂街39号　邮编：100052

在附言栏用正楷，写明邮购期数，免收邮费。出刊当天邮发，快捷便捷。

96年杂志现有 5、6、7、10、11、12期，其余无货。

"人间五十年"之十一

剑术名家

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

宫本武藏

笔者第一次听说宫本武藏的名字，是在某录像片中。片中的人物也不知为了使别人相信什么道理，引用道："剑圣宫本武藏说过……"所有日本古代人物中，宫本武藏的名字，笔者是第一个听说。而他，就是日本人历代公认的第一剑手。

这个漂泊的武者，天正十二年(1584)三月，出生于美作国吉野郡赞甘村的宫本地方，父亲是新免无二斋。无二斋，当时著名的田舍武道家，根据宫本村现存的平田家谱显示，是地侍平田将监的长子。

武藏的祖父将监是附近一带小领主新免伊贺守则重的家老，担任本村的村长。则重喜爱将监，就赐姓新免。无二斋继承了将监的骁勇，到了中年以后，剑术出众，具有独特的风格。

这个新免无二斋，就是足利最后的将军义昭称为"天下无双武道家"的剑术家，不过，也有可能是自称。当时是战国时代，征夷大将军义辉、义昭都是架空的人物。足利义辉的居所被家臣三好长庆袭击而战死后，义昭似乎学到了一件事，爱好在出行时，周围有剑术家同行。不断地有剑术家被召到京城，借口是"与将军恳谈"，新免无二斋就是其中之一。

在京城的这段时间，无二斋拜会了"吉纲兵法所"的主人。这是京流的一派，西日本闻名，将军家习武的学校。比赛进行三次，使用木刀。无二斋先负一局，后连胜两局，之后"天下无双武道家"的头衔，天下皆知。

武藏是无二斋晚年生的孩子，可惜没有得到父亲的真传，七岁成为了孤儿。后来，武藏跟随同村新当流的剑手有马喜兵卫学习，但是十三岁时就把老师击败，随之出走。后来，丰臣秀吉侵略朝鲜，国内一片混乱，武藏落草为寇，可以说，他的剑术真正是从屠杀开始的。



▶此不动尊(塑像)描写武藏在坐禅时突然得到灵感。

武藏第一次上战场是在庆长五年(1600)的关原之战，属于战败的西军。侍奉的大名是备前冈山五十七万石俸禄的宇喜多中纳言秀家，直属于父亲的旧主新免伊贺守。"就是一介足轻？"武藏为自己的官职愤愤不平，"至少也该是侍大将"。战斗前，武藏这个足轻到山中砍柴，到了一片竹林中，举起剑，砍倒了一片。看到了东倒西歪的竹子，武藏好象又有了勇气，跳上竹桩，颇有傲视群雄的姿态。"无论什么位置，我是最优秀的。"武藏昂然地说。"这是心得！"军中武藏显得非常勇敢，为他凭添许多传说，可是，这场战役西军输了，武藏依然要逃命，成为浪人。



▲这是宫本武藏的自画像，保存至今已经不很清晰了。

武藏第二次上战场，是在大坂城保卫战。大坂城，当时有六万浪人入城，武藏是一个。真田幸村、后藤又兵卫、长宗我部盛亲、明石全登、毛利胜永、木村重成，可惜，这些在此役中出名的人中没有加上宫本武藏。武藏在这场战役中的表现史料不详，看来武藏真正的名声不是在战场，是在决斗中，而与佐佐木小次郎的对决，使他达到顶峰。

在九州严流岛上、宫本武藏与佐佐木小次郎的决斗于庆长十七年(1612)进行。当时，小次郎是细川家的剑术教师，武藏是细川家家老长冈佐渡兴长的熟人。由于小次郎天下闻名，长冈兴长就出面介绍两人比武。小说中是说小次郎是武藏的杀父仇人，并说是单独一人到小仓会见小次郎的，并说严流岛的决斗是"两巨头"的对决。事实上，当时武藏有仆人六人同行，但只是一个野人。

决斗的过程是对外保密的，只有细川家的一个家臣做了见证。预定的时间是早上八点，但是这时，武藏还是赖在床上，催促三次后才肯动身，到严流岛时已经超过十点了。武藏的迟到，使小次郎处于焦急之中。那天，小次郎身穿一件猩红的无袖染革衣，身背备前长光刀。武藏穿着绢面棉里的羽织。在船靠岸时，脱下鞋，拿起船中的木刀，踏着浪冲下船。小次郎见到武藏的身影，拔出刀，把刀鞘丢在海里。武藏边出刀，边说："小次郎必败。"当时，武藏二十九岁，小次郎头发已经全白了。不一会，小次郎就体力不支，被武藏用剑杀掉了。一直到现在，还有许多人认为佐佐木小次郎的人品、声望、甚至剑法都在武藏之上。

武藏的晚年隐居在细川家。细川忠利死后，武藏隐居在千叶城西的金刚山麓山中岩户观音的灵岩洞中，每天坐禅，学习绘画、雕刻。作品有关于兵法以及剑道的心得《五轮书》五卷，以及《自画像》、《不动明王像》、《枯木鸣鸟图》、《达摩图》等许多优秀的绘画。

责编/北尤



侍魂·斩红郎无双剑

机种：SS　厂商：SNK　类型：FTG　媒体：CD-ROM



与N·G版一样，12名剑士所要面对的FINAL BOSS仍是那位身高数尺，魁梧异常的人称“鬼”的杀人狂——壬无月斩红郎。

他无双的剑技、惊人的速度与雄悍的气势总是让人心惊胆颤。所属的无限流真是让人见到了“剑道无限”的真正含义。本作中，修罗与罗刹的剑质决定了两者很大的差异，而这位壬大叔却无此种差异，是否意味着他对空与对地均无敌天下吗？

总之，还是《'95典藏》那句话：天下无双，盖世红郎！



←你的任务就是面对这只残虐的鬼。



→两鬼对斩，谁是红郎？



游戏途中这位豪气大BOSS会向你挑拔的。

必杀技		
无限流　无法拳		←→+A
无限流　天诛	【武】	空中　↓+ 斩（C）
无限流　疾风斩	【武】	↓↙→+ 斩
无限流　无限炮	【武】	↓↙←→+ 斩
无限流　天崩斩	【武】	→↓↘+ 斩
无限流　不动	【武】	←↙↓↘+Z
无限流　一刀斩	【武】	←↙↓+AB
武器击飞技		
奥义　无双震击斩		↓↓↓↘→+AB

壬无月斩红郎使用方法

VS模式或对CPU战时的乱入场合时的角色选择画面时，顺序由霸王丸→牙神幻十郎→首斩破沙罗→千两狂死郎→桔右京→莉姆露露→霸王丸→绯雨闲丸→娜可露露→服部半藏→天草四郎时贞→花讽院骸罗→加尔福特→绯雨闲丸进行移动，在时间指示03秒时按住START键同时按A、B键即可。



在《侍魂》系列曾经风云一时的裁判黑子这回又上场了，可惜的是无法选用。仍是在第5战后乱入而来，但是他会变成你的模样与你争战，还是那么强吗？









→在《真·侍魂》中这小子可是拥有∞种飞行道具和15种必……

